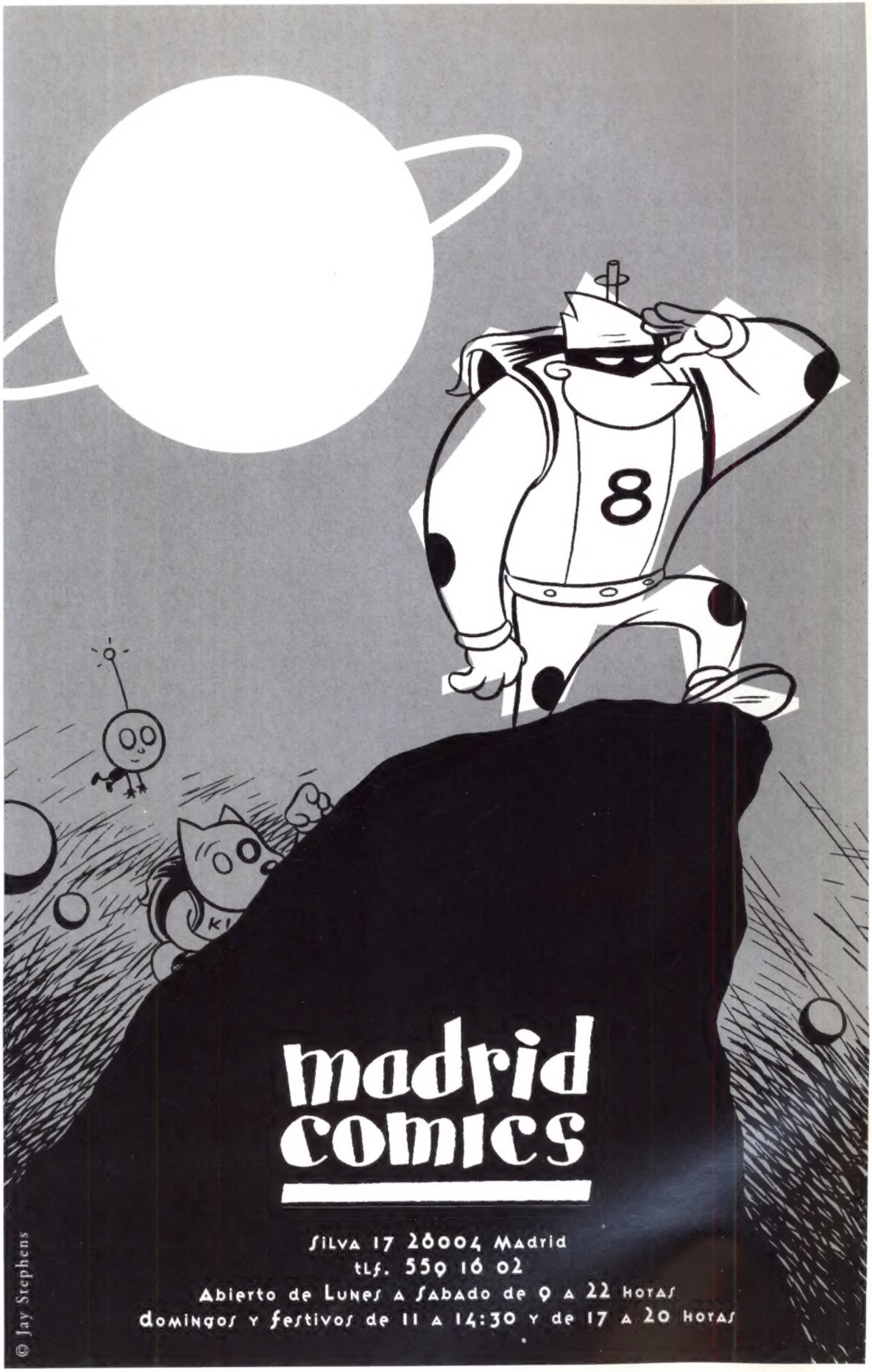
U

el hijo de urich

GASP
WAKE UP, YOU!
Hey JOVENES...EN ESTE NUMERO
DOSSIER INDEPENDIENTES USA
WHAT THE HELL IS THIS?!
I'D CALL IT GOOD OL' BACK-TO-BASICS, NO-NONSENSE, FULL-ON, ROLL!

#5 JULIO 1997
250 PTS.


8
madrid
comics
Silva 17 28004 Madrid
tlf. 559 16 02
Abierto de Lunes a Sabado de 9 a 22 horas
Domingos y festivos de 11 a 14:30 y de 17 a 20 horas
© Jay Stephens

U, EL HIJO DE URICH
#5, Julio 1997

EDITA
Camaleón Ediciones
COORDINACIÓN
Jose María Méndez
REDACCIÓN
Trajano Bermúdez, Luis Bustos, Jose María Méndez, David Muñoz, Francisco Naranjo, Javier Olivares, Gonzalo Quesada, Antonio Trashorras, Enrique Vela
COLABORAN EN ESTE NÚMERO
Enrique Bonet, Pepe Gálvez, Breixo Harguindey
AGRADECIMIENTOS
Jean-Marc Lofficier, Jeff Mason, Jordi Sánchez, Fantagraphics Books, Ediciones La Cúpula
DISEÑO Y MAQUETA
Jose María Méndez, Luis Bustos & Workin' Pana
PORTADA
Hate, composición de Luis Bustos sobre dibujos de Peter Bagge

© de todos los textos e ilustraciones propiedad de sus respectivos autores y/o editores.

FOTOLITOS
Dados 2
IMPRESIÓN
Aleu S.A.
DEPÓSITO LEGAL
B-25902-1997

CONTACTOS
U, El Hijo de Urich
C./Atocha 94,
28012 Madrid
urich@mail.sendanet.es

PEDIDOS
Camaleón Ediciones
C./ Vent 41, Bº,
08031 Barcelona
camaleón@lix.intercom.es

SUMARIO

2 NEWS
Un paseo por la XV Edición del Salón del Cómic de Barcelona.

3 EL CHIVATO
De allende los Pirineos llega David B., otro desconocido en España al que U el Hijo de Urich intenta rescatar del anonimato.

4 INDEPENDIENTES USA
Si definir el concepto de "independencia" en el mercado norteamericano del comic es ya una complicada y quizá estéril tarea, desentrañar la maraña de nombres que constituyen la escena alternativa actual sería un esfuerzo titánico que escaparía a las pretensiones y las dimensiones de esta revista. En su lugar, hemos elaborado este modesto dossier orientativo con textos de análisis, entrevistas y una miniguía de autores.

4 INDEPENDIENTES... ¿DE QUÉ?

6 EL HISTORIETISTA MODERNO

10 PETER BAGGE

16 JULIE DOUCET

18 ONCE AUTORES

27 AL ALCANCE DE LA MANO

28 PORTAFOLIO: ALBERT MONTEYS
¿Qué decir del creador de García de Clueca y Losillo? Mejor será que sea él mismo quien hable.

34 ARE YOU TALKIN' TO ME?
Nuestra sección de correo sigue adelante con las misivas de nuestros corresponsales de honor, a los que pronto tendremos que hacer fijos.

38 NUEVOS AUTORES: GUÍA DE CAMPO V
Quinta entrega ya de este "quién es quién" de las últimas hornadas de autores españoles.

39 RESEÑAS
El amor duele•Black Dekker II: Yellow moon•Dr. Slump•La historia en los comics•Nosotros somos los muertos•Sambre IV: Tal vez hemos de morir juntos•La tragedia de P•Tyrex•Optic nerve

EL SALÓN DE LAS ESTRELLAS

Aunque la bulliciosa estación de França no es el lugar ideal para celebrar un acto de estas características, y a pesar de la sorprendente (y bienvenida) proliferación de Semanas y Jornadas dedicadas a la historieta por los lugares más recónditos de nuestra geografía, el Saló de Barcelona confirmó una vez más que es, por derecho propio, el indiscutible Salón del Cómic de España, la única cita anual ineludible para los profesionales del tebeo y las legiones de aficionados que, como todos los años, acudieron en masa (más de 80.000 personas, según datos de la organización) a Barcelona entre los días 8 y 11 de mayo con el loable propósito de hartarse de tebeos.

69 stands de librerías, editoriales, tiendas de *merchandising* (varias de las cuales protagonizaron una de las anécdotas más sonadas al ser precintadas por las autoridades por vender material pirata de *DRAGON BALL*), escuelas de cómic e ilustración y decenas de *fanzines* conformaban la oferta meramente comercial del Saló, un gigantesco mercado en el que era posible encontrar prácticamente de todo: desde muñequitos de Mazinger Z a ediciones argentinas de los álbumes de **Breccia** que permanecen inéditos en España. Por supuesto, no faltó la riada de novedades que todo el mundo se reserva para estos cuatro días. Glénat, Planeta-DeAgostini y Norma se esforzaron por acaparar la atención de los asistentes y durante un fin de semana vivimos la ilusión de un panorama dinámico y repleto de variadísimos lanzamientos.

Y ahí se acababa el movimiento comercial del Saló, porque este año desapareció la Zona Internacional, que en años anteriores había intentado ser un espacio para los negocios entre editores y profesionales y que, en vista de su futilidad, esta vez fue sustituida por una cafetería-punto de encuentro.

En el apartado más, digámoslo así, cultural, la oferta clásica: mesas redondas y exposiciones. En las primeras, que estuvieron más animadas que de costumbre gracias a la presencia de autores extranjeros importantes, hubo incluso tortas (**Natxo Allende**, alma mater de LA COMICTIVA, fue agredido en una de ellas, así que ya sabéis lo que os perdéis por no acudir a estos eventos). Las exposiciones fueron cinco, y excelentes. Cuatro estaban dedicadas a los ganadores de los premios del año pasado, **Santiago Sequeiros**, **Peter Bagge**, **Max** y **José Sanchís**, y de nuevo se ubicaron en unos antiguos vagones de tren situados al fondo de la estación; la quinta se titulaba Qué joven te veo: nuevos valores de la historieta española, reunía trabajos de 20 jóvenes autores y estaba montada en una pequeña galería construida para la ocasión.

Pero quizás lo más agradable y característico de esta edición haya sido el gran número de autores de peso presentes. A los autores invitados por el organismo organizador, Ficomic, como el creador de *ODIO*, el hiperactivo **Peter Bagge** (que se desdobló como músico para dar un concierto con su grupo los **Action Suits**) se sumaron **Neil Gaiman** y **Massimiliano Frezzato**, invitados por Norma; **Julie Doucet**, extremadamente tímida en persona (quién lo diría leyendo sus historietas) por NOSOTROS SOMOS LOS MUERTOS; **Liberatore**, por La Cúpula, y **Jim Lee** y **Ryan Benjamin** por Planeta-DeAgostini. Evidentemente, con un trío de ases como **Bagge**, **Gaiman** y **Lee**, el éxito de público y ventas estaba asegurado, y hay que decir que los tres supieron portarse como consumadas estrellas acostumbradas a desenvolverse en público. **Bagge** (nada que ver con Buddy Bradley) atendió a todo el que se acercó a él con la mayor amabilidad, **Gaiman**, a pesar de no despegarse de su cazadora y sus gafas negras, estuvo todo lo encantador y simpático que le dejaron los celosos guardaespaldas de Norma, y lo de **Lee** fue lo más parecido posible a si **Ronaldo** se hubiera dado una vuelta por la estación. De hecho, su afán por complacer a los *fans* que hicieron larguísimas colas para llevarse a casa el recuerdo de su firma o un dibujito original estuvo a punto de provocar algún altercado. Cabe destacar también la animación que empieza a rodear a la Línea Laberinto, que gozó de un nutrido público cada vez que sus autores se ponían a firmar, y de auténticas legiones de aficionados cuando los firmantes eran **Carlos Pacheco** (sobre quien se está levantado un culto que literalmente le venera), **Rafa Fonteriz**, **Rafa Marín** y **Jesús Yugo**, los creadores de *IBERIA INC.* Numerosísimos chavales intentando enseñar sus dibujos a los sobrecargados responsables de Planeta o de Camaleón confirman también que hay ganas y material para que prospere la "Escena del *comic book*".

Los premios, entregados en una ceremonia un tanto desangelada, resultaron sin embargo absolutamente indiscutibles. Gran premio del Saló: **Ventura**, con mención especial a **Nieto**; mejor obra y mejor guión: *EL ARTEFACTO PERVERSO* de **Felipe Hernández Cava** y **Federico del Barrio**; autor revelación: **Albert** *CALAVERA LUNAR* **Monteys**; mejor obra extranjera: *RÍO VENENO*, de **Beto Hernández**; mejor *fanzine*, ex aequo: RAU y KOVALSKI FLY. No deja de ser paradójico que el premio a la mejor obra nacional lo gane un álbum publicado por Planeta.

Uno de los Salones más divertidos de los últimos años, que reaviva las ganas de volver el próximo. Probablemente mucha parte del mérito haya que dársela a la entregada gestión del director, **Jordi Sánchez**, que vive los cuatro días al pie del cañón. Su esfuerzo y el de sus colaboradores, junto al apoyo de instituciones públicas y privadas, permiten confiar en que la ya consolidada convención anual de comiqueros vaya a más en los años próximos.

David B. es uno de esos escasos autores que saben convertir sus continuos ejercicios de introspección en emotivos actos de comunicación; sus historietas son pedazos de si mismo, transformados en atractivas narraciones, ante los que no es posible buscar refugio de la indiferencia porque sus viñetas sólo admiten la entrega o el rechazo, la aceptación o la huida.

Nacido en 1959, su primera obra para adultos se publica en 1991 en la colección Patte de Mouche de l'Association, la pionera de los miniformatos: *La Bombe Familiale*, una historieta corta inspirada en un cuento de **Dino Buzzati** y en la que ya aparece un estilo perturbador a pesar de su definición y legilibilidad y una propuesta argumental inusual y muy bien resuelta en treinta viñetas. Una ajustada combinación de impresionismo, linea clara y caricatura conseguían armonizar las referencias de lo cotidiano y de lo irreal y convertir lo apacible en inquietante y viceversa. La presencia del negro como un referente continuo de lo desconocido y la deformación de algunos rostros abrían la narración hacia el ámbito de lo onírico, un espacio en el que se ha movido la mayoría de su fabulación como sucede en *"El monstruo bajo la cama"*, su única historieta publicada en nuestro mercado y que apareció en el nº2 de Nosotros somos los muertos.

Le cheval blême (L'Association, 1992) es su primer álbum propiamente dicho, aun cuando su base sigan siendo las historietas cortas, y por el que fue nominado para l'Alph Art Coup de Coeur -el equivalente a nuestro Autor Revelación- en el Salón de Angulema de 1993. La temática de esta obra sigue insistiendo explícitamente en el universo de los sueños o más especificamente de las pesadillas, mientras que gráficamente consolida sus primeras propuestas estilísticas. En 1993 aparece su segundo Patte de Mouche, *Le cercueil de course*, otra irreal fábula en la que destaca su intenso y sugerente final. En esas últimas viñetas consigue transmitir un fuerte *crescendo* emocional gacias a la impactante condensación del tiempo narrativo, su imaginativa composición de imágenes y la expresividad de estas.

En los años siguientes realizaría *Le nain jaune* (1993-94) y *Les quatre savants* (1996) en Cornelius, *Le livre somnambule* para Automne 67, y seguiría colaborando en Lapin, la revista cuatrimestral de l'Association, para la que realizaría los quince guiones de su número 10 aparecido en enero de 1996. También colabora en el álbum colectivo *Périphéries* (L'Association, 1994) y en *Le retour de Dieu*, el segundo volumen de Histoires graphiques d'Autrement.

A finales de 1996 aparece el primer volumen de *L'Ascension du Haut Mal* (L'Association) su obra mas ambiciosa hasta ahora (Dargaud le publicará proximamente *Le tengu carrè*). En ella, gracias a una progresiva libertad en la composición de las viñetas, lo cotidiano sucede a lo onírico y éste a lo símbólico, sin que la narración pierda fluidez ni continuidad, para así reconstruir con precisión, sinceridad y delicadeza su infancia y cómo ésta se vio afectada por la epilepsia que sufría su hermano. No hay nostalgia en esa mirada seria aunque tierna hacia unos personajes que parecen ser a la vez propios y ajenos y en los que se contempla el pasado desde un presente que es la continuidad y la consecuencia de aquel, circunstancia narrativa que produce en el lector la sensación de hallarse ante un espejo deforme que refleja el tiempo como una espiral caprichosa que confunde frecuentemente inicios y finales.

Pepe Gálvez

D A V I D B.

¿ACASO HAY UN MERCADO ALTERNATIVO?

Analizar en tres folios algo tan complejo e indefinido como el mercado alternativo norteamericano no es cosa fácil. Tal vez sea buena idea hojear con ánimo entomológico el último PREVIEWS, el catálogo editado por la distribuidora Diamond que nos mantiene más o menos al día de lo que por allí se cuece (seriales y revistas, libros, cromos, mercaderías variadas...). La tarea, sin embargo, resulta agotadora: cientos de títulos, un carrusel de nombres propios y editoriales, un desfile interminable de portadas y logotipos, más información de la que es sano asimilar... Y puede uno encontrar las cosas más inverosímiles: desde el resurgimiento inexplicable de Vampirella hasta las biografías no autorizadas de los más cerriles personajes de la escena pública USA, pasando por patos, conejos o las múltiples caras del eternamente adolescente Peter Parker (o su clon, o qué sé yo); sin olvidar las exquisiteces de Drawn & Quarterly, Black Eye o esos álbumes excelentes que elaboran los de Graphitti cuando la ocasión lo merece. Si hay que rastrear una oferta alternativa en semejante babel, tendremos que fiarnos de la publicidad y buscar la anotación *"cool"* al lado del correspondiente título, o bien abandonarnos al azar y al instinto a la hora de elegir.

¿PERO, QUÉ ES LO ALTERNATIVO?

No parece mal método de búsqueda una primera definición de la presa. Al fin y al cabo, las cosas que publica Verotik son independientes, sin duda ninguna, pero no está claro que la pura violencia sexista (resuelta, además, con los pies) pueda constituir una alternativa a nada. Y sin embargo, hay material que aparece en editoriales declaradamente *mainstream* que, a mi modo de ver, cumple con todos los requisitos de alternatividad (pienso en *GREGORY* o *WHY I HATE SATURN*, títulos creados por **Marc Hempel** y **Kyle Baker** respectivamente, para el sello Piranha, dependiente de DC). O, por seguir con los ejemplos, publicar en NATIONAL LAMPOON no convierte al genial **Rick Geary** en menos alternativo que **Mike Diana**, cuyo único mérito, parece, es poner extremadamente nerviosos a jueces, asociaciones de padres y demás fuerzas vivas de los USA.

¿Qué es, pues, lo alternativo? ¿Es más alternativo **Mike Allred** cuando dibuja su *MADMAN* que cuando se encarga del *crossover* de su personaje con el mismísimo Superman? ¿Lo es alguna vez? ¿Lo son aún los **hermanos Hernández**, cuando se han convertido en leyenda, andan en tratos con Hollywood y **Beto** incluso ha publicado en Eros, el sello porno de **Gary Groth**? ¿Es alternativo *FROM HELL*? ¿Hasta qué punto son Dark Horse o Image independientes? Y, sobre todo, ¿de verdad tiene tanta importancia que la obra de alguien pueda o no

encuadrarse en una u otra etiqueta?

Improvisemos, pues, un cierto criterio basado en la independencia del autor con respecto a las presiones de la industria. Valoremos el riesgo, el trabajo personal, la capacidad de innovación, la audacia... y descubriremos que las opciones (una vez volvemos a las páginas del PREVIEWS) disminuyen de manera alarmante.

ALGUNOS NOMBRES

Lamentablemente, apenas queda ya espacio para desgranar en andanada la lista que en la redacción veníamos manejando cuando preparábamos el número (y mucho menos, claro, para justificar cada nombre). Aventuremos, para salir del paso, un mínimo análisis de las últimas tendencias que considero significativas, amén de un par de títulos a seguir.

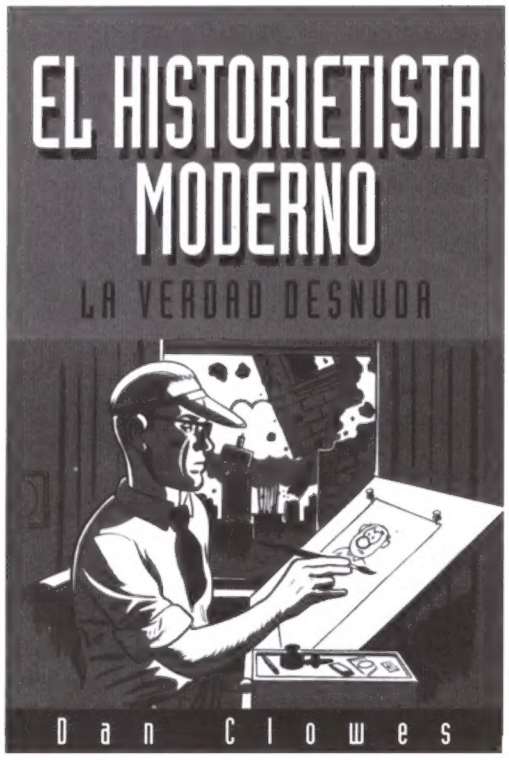
Robert Crumb y **Harvey Pekar** inauguraron, seguramente sin querer, un género que ha dado grandes obras y gigantescos bodrios: la autobiografía como objeto ficcionable (el primero, con un humor envidiable; más aburrido el segundo). Tras unos años en los que la angustia existencial más mortificante (generada casi siempre por una vida monótona y sin mayor enjundia que comprar o no tal o cual disco) acechaba por doquier, parece que las cosas han ido despejándose un poco y reina algo más de variedad en el Planeta Alternativo. Así, ya no es pecado cultivar los géneros tradicionales (el *BONE* de **Jeff Smith**, una suerte de aburrida revisión del *POGO* de **Walt Kelly** pasado por el tamiz de **Tolkien**, no es mal ejemplo, pero conviene no olvidar títulos como *KANE*, del brillante autor británico **Paul Grist**, o el *STRAY BULLETS* de **David Lapham**, dos refrescantes aproximaciones al género negro) y parece que el humor ha regresado para quedarse, después de demasiados tebeos trascendentales hasta el amojamamiento (gracias, **Dorkin** y compañía).

En cualquier caso, la mejor manera de estar al día de lo que se va haciendo es seguir de cerca las distintas revistas antológicas que se editan: ZERO ZERO (Fantagraphics), BLAB (Kitchen Sink), la ya desaparecida DRAWN & QUARTERLY, DARK HORSE PRESENTS (que últimamente se atreve con autores de la talla de **Paul Pope**, **Harvey Pekar**, **Evan Dorkin** o **Ed Brubaker**) o NEGATIVE BURN (Caliber). Ante la imposibilidad de acceder al verdadero caldo de cultivo de las nuevas tendencias (el mercado de los minicomics, de donde han surgido gentes como **Adrian Tomine** o el tal vez demasiado olvidado **Matt Feazell**, todo un precursor), no queda otra opción que la de vigilar la aparición en títulos como los mencionados (o en otros de aparición más esporádica) de nuevas maneras de hacer, de nuevos temas a explorar. Al fin y al cabo, es de lo que se trata.

francisco naranjo

TS... ¿DE QUÉ?

LA SITUACIÓN ACTUAL



En 1953, quince años después de que el *comic book* americano haya hecho su debut, percibimos, con el auge de la E. C. Comics (y de *MAD* concretamente), los primeros indicios de que el *comic* tiene algún potencial más allá de ser material para niños basado en el mínimo común denominador. Quince años después de eso, aparece el movimiento del *"comix" underground* y otros quince años más tarde se inicia el movimiento sin nombre de los "comics adultos", encabezado por RAW, *LOVE & ROCKETS* y WEIRDO. Parece que quince años es el tiempo que una generación tarda en absorber los descubrimientos y errores de la generación anterior y en madurar lo suficiente para producir sus propios comics. La próxima época creativa debería empezar en 1998; ¿estamos al borde del éxtasis o del Apocalipsis?

En este momento hay (conjeturo) no menos de 3.000 personas en América que se identifican como historietistas. De estos, según mi estimación, hay 20-25 creadores que producen obras de calidad extraordinaria, y otros 25 ó 30 con nobles aspiraciones pero resultados ligeramente menos impresionantes. Estos 50 artistas han emergido paulatinamente del grupo de 1983, lo cual convierte a éste en el período de quince años artísticamente más brillante en toda la historia del *comic*, sospecho que en parte porque se inició y sigue existiendo en la oscuridad, libre del temor a la censura del estado o de las empresas y alejado de cualquier movimiento cultural (su carencia de nombre es una virtud indudable). Así pues, al joven artista de 1998 se le plantea un problema: cómo reafirmar su propia voz en un campo donde ya existen tantas voces únicas. ¿Conducirá esto a un intervalo o a un escenario en continua expansión?

¿Y dónde encajan en todo esto los otros 2950 historietistas? El campo del *comic book* (centraré esta discusión en los *comic books* en lugar de en las tiras diarias porque el mundo de las tiras de prensa -con 2 ó 3 excepciones como mucho- es un vertedero doméstico que únicamente sirve como espantapájaros para el esquivo público general -*"Parece que efectivamente los tebeos son para idiotas"*-) está habitado por millonarios adolescentes que dibujan para proporcionar forraje a los "contratos de explotación" y por otros que están a la espera de convertirse en lo mismo. Las creaciones de estos, y especialmente de sus imitadores inferiores no están desprovistas de contenido. Muchos de ellos ofrecen una visión embarazosamente directa del subconsciente de su adolescente creador (la musculatura del superser típico es un laberinto de ansiedad castratoria y confusión sexual). Mucho menos interesantes son los que vagan por la insípida tierra de nadie que se extiende entre lo *"mainstream"* y lo *"alternativo"*. Estos individuos a menudo son hábiles y conocedores de una variedad de temas diversos, pero su obra parece diluída e impersonal, construída a partir de fuentes secundarias y carente, o incluso temerosa, de conciencia de sí misma y de dudas. (¡Cobardicas!)

En una vertiente completamente distinta tenemos a los dibujantes políticos (¿por qué dibujan todos con ese estilo tan desagradable?) y a un número siempre menguante de dibujantes de chistes y de ilustradores de estilo caricaturesco (la gente del NEW YORKER). La duradera aceptación pública de estos grupos me lleva a creer que no es el medio del *comic* en sí mismo lo que repele a los lectores inteligentes, sino los implacablemente torpes e insípidos contenidos de los *comics* con los que entran en contacto (normalmente, las sobrecargadas obras de los tibios "intermedios"). El "público inteligente", esa audiencia potencial y resbaladiza de aproximadamente 200.000 personas que "sabemos" que existe está, como todos los demás, acostumbrado a que le bombardeen con publicidad y frases propagandísticas. El campo de los *comics* no posee tal maquinaria y por lo tanto cuando el neófito con curiosidad decide probar los *comics*, es muy probable que acabe escogiendo al azar algo malo (o simplemente alienante) y nunca más vuelva a intentarlo.

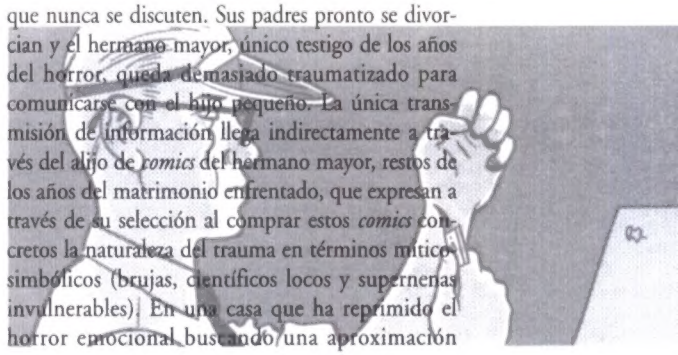
ASÍ PUES, ¿POR QUÉ EL COMIC?

Para aquellos de nosotros que "estamos en el ajo" los tebeos poseen una energía inherente, completamente separada de su contenido; una carga casi eléctrica que nos costaría definir. Esta estética interna, que podríamos llamar el "valor-fetiche" del *comic*, se manifiesta tanto en términos del creador, que a menudo se obsesiona con cada rabillo de globo y borde de viñeta en su lucha, perdida de antemano, por crear el objeto perfecto, como del lector (o, como a menudo se le conoce, "el coleccionista") que codicia la creación del artista hasta que por fin consigue su propiedad.

Esto nos lleva a una de las razones por las cuales los *comics* son un foro potencialmente tan atractivo para el creador individual: en cierto sentido son el dominio definitivo del artista que busca tener un control absoluto sobre su imaginería. Las novelas son obra de un solo individuo, pero requieren colaboración visual por parte del lector. El cine es por su naturaleza un esfuerzo en colaboración. La visión del cineasta, filtrada a través de la "realidad", es más accesible a un público general, pero en la mayoría de los casos es menos una visión precisa y preconcebida que una visión basada en el compromiso y la casualidad. El *comic* a menudo ofrece al creador la oportunidad de controlar las especificidades de su propio mundo en términos tanto abstractos como literales. Como tal, habitualmente los mejores *comics* están hechos por un único creador, a menudo del tipo obsesivo-compulsivo, que pasa horas puliéndolo todo y poniendo diminutos detalles que "queden bien" en los fondos. **Nabokov** (cuyo artista favorito era **Saul Steinberg**) tiene una frase magnífica: *"No hay nada que desprecie más que las actividades en grupo, ese baño comunal donde lo velludo y lo viscoso se mezclan en la multiplicación de lo mediocre"*. En su máxima expresión, el *comic* permite al creador transmitir vívidas imágenes desde una imaginación específica hacia otro individuo, que puede reaccionar tan pasiva o activamente como le parezca, sin un editor o una mesa de ejecutivos pervirtiendo el producto para que le resulte más "digerible" al público.

Sin embargo, hay algo más allá de la emoción de transmitir el pensamiento a la posteridad que atrae al historietista a su medio, y es la creación del *comic book* en sí como un objeto-fetiche personal. **Freud**, el enemigo de **Nabokov**, indentifica el fetiche como un sustituto del pene ausente de la madre. El atractivo de los *comics* para los coleccionistas (bolsas de plástico, guías de precios, etc.) afirma su valor-fetiche. La intensidad de su fijación se ve incrementada por las asociaciones establecidas entre *comics* e infancia. Incluso en esta época videosaturada, el niño normal durante sus años de formación tiene sus primeras "experiencias artísticas" con dibujos caricaturescos (si no en tebeos, entonces en la animación y los libros infantiles). Esto nos proporciona a los historietistas una poderosa herramienta, ya que debido a la misma naturaleza de nuestro medio podemos conectar a un lector con sentimientos suscitados por sus experiencias artísticas más tempranas y puras.

Incluso (especialmente) en su más degradada forma, los *comics* tienen un aura de verdad tácita. Imaginen, por ejemplo, un niño nacido en un matrimonio enfrentado, en el cual los detalles que han conducido a esa situación son tan horribles que nunca se discuten. Sus padres pronto se divorcian y el hermano mayor, único testigo de los años del horror, queda demasiado traumatizado para comunicarse con el hijo pequeño. La única transmisión de información llega indirectamente a través del alijo de *comics* del hermano mayor, restos de los años del matrimonio enfrentado, que expresan a través de su selección al comprar estos *comics* concretos la naturaleza del trauma en términos mítico-simbólicos (brujas, científicos locos y supernenas invulnerables). En una casa que ha reprimido el horror emocional buscando una aproximación



mortecina a la "normalidad", estos *comics* son el registro de la verdad inmencionada e inmencionable. Si el joven llegara un día a crear sus propias obras de arte, podríamos esperar que utilizara de alguna forma este lenguaje oculto y que interpretara sus nociones de la verdad basándose en esta experiencia.

Si ampliamos esto y lo aplicamos al conjunto de la sociedad, veremos los valores inherentes de trabajar en un campo al que no se otorga ninguna importancia. Mientras que los prejuicios del público en general nos mantienen a raya, también obtenemos a cambio ventajas que a menudo no parecemos dispuestos a explotar. Este aura de veracidad de la que hablamos resulta una consecuencia de que se nos considere no sofisticados y (cultural y financieramente) insignificantes. Los historietistas sofisticados y significativos pueden de momento aprovechar esto a su favor, "jugando a dos bandas", siendo siempre conscientes de que si consiguen algún grado de aceptación junto a los creadores más respetables esta cualidad nada insustancial se perderá para siempre.

AL JOVEN HISTORIETISTA

Incluso el más dotado prodigio tarda años en asimilar la enorme cantidad de artes que son responsabilidad del historietista (desde dibujo a interpretación, tipografía, etc, etc, etc); el proceso es aún más difícil por la lamentable carencia de ejemplos satisfactorios que imitar. Frustrado y desconcertado, el historietista debe estudiar toda clase de medios diferentes y aprender lenta y tentativamente mediante el método de prueba y error. En términos ideales, el historietista (al igual que el novelista, el pintor, etc.) debería realizar lo mejor de su obra con cuarenta o cincuenta años, cuando ya ha tenido tiempo de ganar confianza, pero sólo algunos espíritus decididos son capaces de mantener el entusiasmo durante tanto tiempo sin ceder a fórmulas fáciles, atajos, etc.

Para ahorrarse una vida de frustración, el joven historietista debería meditar con implacable objetividad por qué ha elegido este campo. ¿Acaso él preferiría ser novelista pero cree que el degradado medio de la historieta ofrece menos competencia, de manera que desarrolla un estilo rudimentario para ilustrar historias que pasarían desapercibidas en cualquier otro medio? ¿Acaso ella preferiría ser pintora pero cree que tendrá más éxito aplicando sus trasnochadas ideas en un campo donde los lectores no están al tanto de las tendencias artísticas? Si es así, ambos deberían casarse y dejarnos en paz. Incluso el historietista comprometido debe cuestionar continuamente la manera en la cual hace las cosas. Por ejemplo, ¿dibuja con un estilo "suelto" porque cree que tiene "energía" o porque es más rápido y le cuesta menos esfuerzo y, para ser sinceros, no sabe dibujar? No tengas miedo de mirar tu trabajo, sentirte asqueado, tirarlo por el desagüe y empezar de nuevo.

Algunas ideas a considerar:

El *comic* tiende a inclinarse hacia lo icónico ("Las aventuras de una mancha sin rasgos") porque eso refuerza la identificación del lector. Apartémonos de lo vago (un truco barato diseñado para halagar al lector hueco) y entremos en el reino de lo específico.

Estudia y contempla la naturaleza de la inmovilidad pictórica. ¿Qué tiene que ofrecer la imagen en reposo a la narrativa que la imagen en movimiento no ofrece? Busca y estudia un fotograma de

una película que no hayas visto, después mira la película para entender cómo y por qué se derrumba y pierde su mística fascinante.

Piensa en la viñeta (o la página o la historia) como un mecanismo vivo con, por ejemplo, el texto representando el cerebro (lo interno: ideas, religión) y las imágenes representando el cuerpo (lo externo: biología, etc.), que adquiere vida por la chispa casi tangible creada por la yuxtaposición de viñetas en secuencia.

Utiliza los recursos "tontos" que ofrece el vocabulario del *comic* (globos de pensamiento, efectos de sonido, etc). Son tan inherentemente esenciales como una coma, un susurro o un fundido y sólo su mal uso los ha desacreditado.

El *comic book* es el perfecto artículo para el consumo. Es portátil, flexible, lo bastante barato para ser desechable, lo bastante resistente para durar varias generaciones si se almacena con el cuidado necesario, ligero, colorido y sencillo (no se requiere ningún tipo de empaquetamiento). Piensa en términos del conjunto completo, la cohesión estructural de cada componente (desde los números de página a los índices, etc.)

EL FUTURO Y MÁS ALLÁ

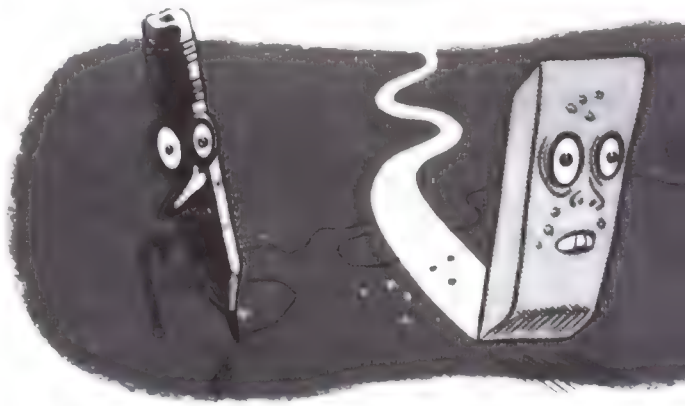
Según entramos, sin voz e impotentes, en una era digital de "acceso instantáneo" (o exceso constante), la frágil química de nuestro artefacto narrativo manual y no automático y sus inherentemente sublimes matices (la textura y el silencio de las páginas y nuestra profunda fe en la celulosa procesada para comunicar estos encantos sin la amenaza del fallo mecánico ni molestos chirridos) parece estar en grave peligro. Leer un *comic book* como dios manda es un placer sencillo y como tal, nuestro precioso panfleto gráfico, como el vodevil y la linterna mágica, es una de esas cosas que acaban aplastadas por las ruedas del progreso.

Probablemente seguirán existiendo narrativas imagen/palabra en alguna forma tecnológicamente avanzada, pero una vez que estas escenas inmóviles y silenciosas se transfieren a un mundo de apabullantes posibilidades (ya oigo los irritantes efectos sonoros) se convierten en poco productivos extraños dentro de su contexto, a los que se condesciende a acceder por su propio medio de transmisión. ¿Quién querrá contemplar un espectáculo tan triste, especialmente cuando girando un botón conectamos con el Canal Necrofílico en 3 Dimensiones? Es como pasar junto a la triste tienda de los abuelitos que está al lado de un supermercado gigante; de alguna forma, quieres ayudarles, pero parece casi cruel prolongar su miseria.

Las nuevas tecnologías prometen un cambio estructural (la palabra que usan es "democratización") a favor del lector, dándole un papel exagerado en el intercambio entre el artista y el público. Se le darán elecciones para que pueda "interactuar" con la narrativa. ¿Esto es bueno? ¿Nuestro lector tipo es un colaborador digno o su implicación diluye todo el proceso? ¿Es esto lo que queremos como lectores? Hacia aquí es hacia donde se dirigen los "medios de entretenimiento"; a mimar al patán impaciente y a proporcionarle material que oscila entre la excusa masturbatoria y el equivalente narrativo de un viaje en la montaña rusa.

Es precisamente debido a este declive cultural generalizado que veo esperanzas para que la "industria del *comic*" continúe en alguna forma parecida a su encarnación actual durante el "futuro previsible", quizás para que incluso "explote" en cierta medida y alcance a un público mayor (uno que tenga el impulso de leer pero haya perdido el gusto por las palabras sin imágenes acompañándolas). Más allá de eso el *comic* seguirá existiendo mientras se siga haciendo. En el peor de los casos, siempre habrá una élite pequeña pero interesada. Quizás una vez que el *comic* haya sido completamente aniquilado en el mercado, comience a ser tomado en serio por académicos, historiadores del arte y demás, pero esto no ocurrirá a menos que historietistas comprometidos sigan produciendo *comics* de tan alta calidad que finalmente sea imposible despreciarlos e ignorarlos. Sospecho que incluso enfrentados a la absoluta indiferencia, algunos continuaremos haciendo historietas, aunque sólo sea porque se abre ante nosotros una vasta llanura inexplorada que separa lo que ha sido hecho hasta ahora y lo que nos rodea en todas direcciones.

Texto e ilustraciones extraídos del encarte incluido en el nº 18 de Eightball, reproducidos por cortesía de Fantagraphics Books y Ediciones La Cúpula.
Traducción de Santiago García.
© - Dan Clowes, 1997



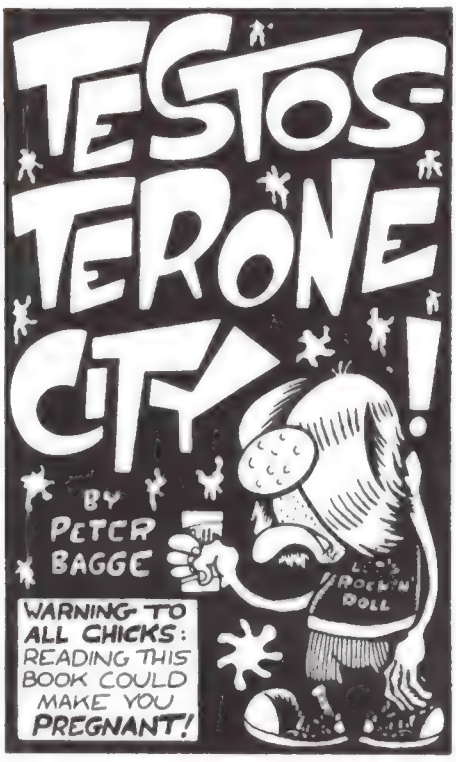
Peter Bagge

Cuéntanos algo de tu vida y tu trabajo, dónde naciste, los comics ...

Ya, todo el rollo [*risas*].

Sí.

Bueno, nací en las afueras de Nueva York hace casi 40 años, y cuando era pequeño me gustaban la revista *MAD*, *PEANUTS* [*CARLITOS*]... los dibujos de la Warner, **Tex Avery**... Esas eran mis cosas favoritas cuando era pequeño. Era un estudiante muy malo, mucho, como Buddy. Hasta que acabé y anduve buscando algo que hacer. Salí del bachillerato y como no estaba haciendo nada, me apunté a la Escuela de Arte, lo que me llevó a la ciudad y allí fue donde conocí a mi mujer. En la Escuela de Arte al principio cogí un poco de todo, pero rápidamente decidí que lo que a mí me interesaba era ser historietista. Otra cosa que me influyó mucho en esta dirección fue descubrir el *comic* underground: **Robert Crumb**, **Gilbert Shelton**... **Bill Griffith**, **Aline Kominski**... Eran mis favoritos. Y cuando vi, con este formato, cómo puedes coger un *comic-book* y hacer todo lo que quieras en él me dije "esto es para mí, esto es lo que quiero hacer". No es que pensara que iba a vivir de ello, ya sabes, de hecho, la gente no paraba de decirme "olvídate de sacar para vivir, nunca vas a sacar dinero". Me llevó bastante tiempo conseguirlo. En realidad, no empecé a ganar dinero hasta *HATE*.



"Aviso a todas las pibas: ¡Si leéis este tebeo os podéis quedar preñadas!", advierte la cubierta de TESTOSTERONE CITY, el primer minitebeo de Peter Bagge.

Tu empezaste un poco con la escena punk de Nueva York. ¿Qué piensas de esos primeros comics, crees que tenían mucha relación con el punk?

Sí, compartían una actitud. Me gustaban. Es decir, cuando estaba en la Escuela de Arte, esto era en 1977, justo entonces fue cuando el *punk* y la *new wave* eran lo nuevo que estaba ocurriendo y a mí me gustaba. No era un *fan*, no iba siempre a todos los conciertos, pero sí me gustaba, me compraba los discos... y lo que me gustaba mucho, de hecho creo que más que la música, era una revista que sacó **John Holstrom** llamada PUNK MAGAZINE, que fue como el primer *fanzine* de *punk-rock*. Empezó en 1975 y me gustaba porque era... era como la música, muy poco pretencioso, muy directo, con artículos como... no sólo es que reseñaran discos, que lo hacían con mucho desparpajo, también podían reseñar, pues, comida. Algo así como "me gusta el queso" [*risas*], comida barata. Reseñaban las mejores cenas baratas... "macarrones con queso" y les ponían un baremo. Estos macarrones con queso son BUENOS, o MALOS [*risas*]. Y

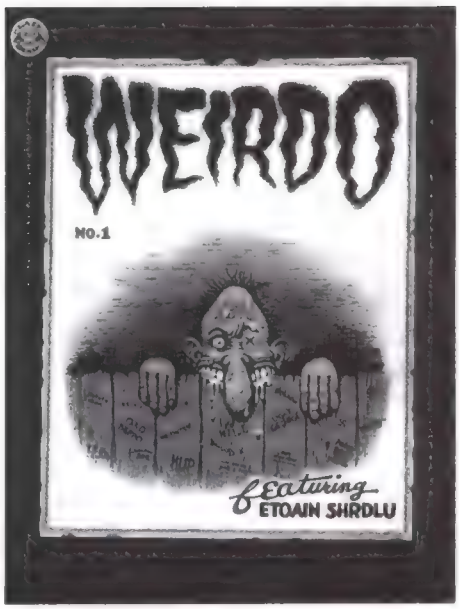
estaba llena de *comics*. Cuando hacían una entrevista a alguien como **Lou Reed**, pues la hacían como una tira de *comics* y le dibujaban como... **Holmstrom** y sus amigos eran muy asquerosos, ya te puedes imaginar, eran **punks**. Y en la historieta ponían a **Lou Reed** diciendo cosas como "... te voy a matar..." Así que intenté entrar en PUNK MAGAZINE, pero llegué demasiado tarde. PUNK tuvo que cerrar justo por la época en que yo entré en contacto con ellos. Así que empezamos una revista nueva, COMICAL FUNNIES. **Holmstrom** todavía quería hacer una revista, pero yo dije "no, sólo *comics*, sólo *comics* y nada más que *comics*", y así sacamos tres números de COMICAL FUNNIES.

¿Crees que existe una relación entre la estética del punk y la de los comics?

Sí, sí, definitivamente, comparten la misma actitud, porque a mí me gusta el *punk*, el *rock* de garage, el *grunge*, todo eso me gusta. Pero mi música favorita, en realidad, es el *pop*, tipo los **Beatles**. Yo soy más *la la la la la*..., ya sabes, los **Beach Boys**, eso es lo que realmente me gusta. Y me gusta también el *punk*. Mi forma de dibujar, mi estilo, les gusta a los grupos. Quieren que les haga portadas, y luego está toda la gente que quiere anunciarse, o sea, estamos en 1997 y, sabes, cuando llamamos a casas de discos y les decimos si quieren poner un anuncio en *HATE*, la mayoría dicen "¡sí, sí!", así que, obviamente, existe una conexión. A la gente que le gusta el *punk*, le gusta *HATE*, así ha pasado siempre.

¿Crees que existe también esa conexión con el estilo de Panter o de Kaz? Porque ellos también parece que conectan con el punk... el SLASH MAGAZINE...

Sí, empezó a la vez. SLASH era la revista *punk* de Los Angeles, pero yo diría que la diferencia, sin embargo, era que yo y mis amigos dibujábamos en un estilo de historieta más tradicional, ya sabes, "**Tex Avery** es Dios", mientras que **Gary Panter** se inventó un estilo completamente nuevo. Así que, en América, en los '80, la mayoría de la gente que hablaba de un estilo *punk* casi siempre pensaba en **Gary Panter**, o también, aunque él es incluso mayor que yo y tiene un estilo muy limpio y acabado, en **Charles Burns**. **Burns** tiene dos hijas y es muy "Hola, ¿qué tal?", pero cuando dibuja, la música que escucha es [*ruidos punk*] ja, ja, ja, ja... Cuando le conté el tipo de música que a mí me gusta dijo "¡Aaagh!" [*risas*]. A él le gustan **Black Flag**, **Fear**... Cuando vino a Seattle, había un concierto y tocaban **Hole**, otro grupo y **Nirvana**, antes de que fueran tan famosos y la cosa era como "¿pero de verdad quieres ir?" y él "sí, sí, sí". Así que fue, y le pregunté a mis amigos si a **Charles Burns** le había gustado el concierto y me dijeron que durante todo el concierto no paraba de decir "estoy en la gloria" [*risas*].



Portada del primer número de WEIRDO, la revista creada y coordinada por Robert Crumb de la que Bagge se ocuparía durante algún tiempo.

Charles Burns en la gloria. Más bien en el infierno, sería más apropiado para él.

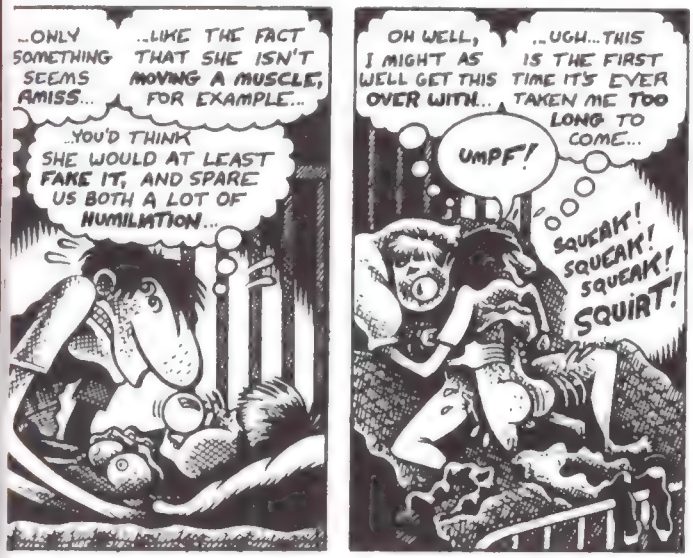
En el infierno está cuando escucha mi música [*risas*].

Cuéntanos algo de WEIRDO. ¿Qué representa WEIRDO en la historia del comic alternativo? Tú fuiste su editor...

Sí, bueno, WEIRDO empezó a salir al mismo tiempo que el RAW de **Art Spiegelman** y fue un momento muy bueno para salir porque los *comics underground* en América habían tenido un crecimiento enorme a finales de los '60 y principios de los '70 y, luego, por todo tipo de razones, casi desaparecieron. Cuando yo estaba en la Escuela de Arte, todos esos *comics underground* que compraba, la mayoría, eran viejos. Había muy pocos títulos nuevos, y yo miraba el nombre del editor y me decía "voy a enviarles mi trabajo". Y todo el mundo me decía "no, ahora la gente sólo quiere a **Crumb**" o "no, sólo quieren a **Gilbert Shelton**, no te van a publicar". Así que, lo que hicimos mis amigos y yo, hacia 1980, como había muy pocos editores que publicaran cosas nuevas, fue autoeditarnos. **Robert Crumb** y **Art Spiegelman** no necesitaban autoeditarse, ya eran populares, pero querían hacerlo porque veían muchos talentos jóvenes y poco conocidos que querían dar a conocer a todo el mundo. La gente compraba RAW por **Art Spiegelman** pero dentro podían conocer a **Gary Panter**, **Charles Burns**, **Kaz**, **Drew Friedman**, y lo mismo con **Crumb** y WEIRDO. Sacaba todo tipo de material allí. Pero la diferencia mayor era que la actitud de RAW era de "el *comic* y las bellas artes", ya sabes, para colgar en la pared ¡puaj! [*risas*] Mientras que **Crumb**, en WEIRDO, era como "¡venga, a la cloaca!.

Te lo lees y luego te limpias el culo" [*risas*]. Y eso era lo mío [*risas*]. RAW también me gusta, me parece fantástico, pero yo vivía en Nueva York y conocí a **Art Spiegelman** y aprendí mucho de él y le respetaba, pero no era una mezcla bien engrasada. Mientras que con **Crumb** y WEIRDO me sentía mucho más cómodo y no paraba de enviar todo mi trabajo a WEIRDO. Al principio, **Crumb** solía rechazarme, pero me escribía cosas muy alentadoras... **Crumb** y **Spiegelman** siempre me dieron buenos consejos, y cuando **Crumb** me rechazaba siempre me decía: "haz más de esto y menos de aquello", y, finalmente, empezó a publicarme. Y luego, cuando él quiso dejarlo, me pidió que fuera el editor, así que...

Acerca de RAW y WEIRDO, ¿cuál crees que ha sido la continuación a partir de estas dos visiones del comic alternativo? Por ejemplo, Fantagraphics hoy en día ¿está más en la línea de RAW o de WEIRDO...?


...ONLY SOMETHING SEEMS AMISS...
...LIKE THE FACT THAT SHE ISN'T MOVING A MUSCLE, FOR EXAMPLE...
...YOU'D THINK SHE WOULD AT LEAST FAKE IT, AND SPARE US BOTH A LOT OF HUMILIATION...
OH WELL, I MIGHT AS WELL GET THIS OVER WITH...
...UGH...THIS IS THE FIRST TIME IT'S EVER TAKEN ME TOO LONG TO COME...
UMPF!
SQUEAK! SQUEAK! SQUEAK! SQUIRT!

Lo que pasó fue que, a finales de los '80, muchos dibujantes cuyo trabajo aparecía en estas revistas tenían sus propios *comic*-books, como yo. Entonces, yo creo que en América se produjo una enorme explosión de talento, energía y entusiasmo. Fue como del '85 al '95. Había tantas obras estupendas, tantos historietistas cuyo trabajo a mí me parecía fantástico... de muchos estilos diferentes. En cierto sentido, hacia el '90, no había ya necesidad real de que existieran WEIRDO o RAW, porque todo el mundo que era un poco bueno tenía su propio *comic*-book. Igual que aquí, en España, con EL VÍBORA. Es una forma de mostrar diferentes talentos. Las mejores editoriales siempre intentan mantener al menos una revista, como Fantagraphics con ZERO ZERO, y Drawn & Quartely, con la revista que lleva el nombre de la editorial. Son buenas, hay buenos trabajos en ellas, pero yo creo que tienden a ser más como RAW. Tienden más a ser inteligentes, ya me entiendes. Por eso, en *HATE* estoy empezando a sacar a gente que hace material estúpido, cutre, porque nadie más va a publicarles. Esta gente manda su trabajo y todo el mundo, incluyendo Fantagraphics, se lo rechaza, como con **Doofus**. Son historietas estúpidas, pero a mí me gustan las historietas estúpidas.

¿Qué hay del tipo de dibujo de tus primeros comics? El material de NEAT STUFF era más expresionista y humorístico. ¿Crees que esto tenía relación con el fenómeno punk?

No, es lo que me gusta a mí. Lo que me atrae a la vista. Siempre he querido, con mis dibujos, atrapar el movimiento y la sensación de los dibujos animados tipo **Tex Avery** o *REN & STIMPY*. Siempre he querido trasladar eso al papel. Poner mucho movimiento. Porque muchas veces, en mis *comics*, hay gente hablando todo el rato. A mí me gusta contar historias a través del diálogo, pero no me gusta que la gente esté parada. Me gusta ponerles a hacer cosas con las manos para no aburrirme yo... que visualmente haya mucha energía, mucho movimiento. Que haya algo siempre en movimiento.

Con Girly Girl, uno de los personajes de NEAT STUFF, existe una especie de proyecto para película o televisión. ¿Qué nos puedes contar de esto?

Ah, eso fue alguien, hace mucho, que compró la opción y hablaron de ello, pero no pasó nada. La forma de funcionar de Hollywood, los estudios de cine y TV, es que primero se dirigen a un dibujante como yo y le dicen que quieren un contrato con opción a compra, y ésto lo único que significa es que tú firmas un contrato y ellos ya pueden decir que son los únicos que pueden hacer una película o una serie de TV con *HATE*. Porque, en realidad, ellos, a su vez, necesitan productores y tienen que encontrar dinero de una cadena de TV o un estudio como la Paramount o la 20th Century Fox. Los estudios tienen el dinero, no estos productores. Ellos son sólo los intermediarios. Así que me dan una pequeña cantidad, como 3000 $, y yo les firmo un papel que dice "sólo vosotros podéis hacer *HATE* y nadie más". Con Girly Girl ha habido varias compañías que han comprado la opción una y otra vez, pero hasta ahora no hay película. Y la cuestión es que yo estoy en Seattle y no trabajo con esa gente, así que no tengo ni idea de si piensan hacer algo de verdad, si están trabajando para vender Girly Girl o no. Esto lo hacen mucho, acumulan derechos, compran opciones de esto y aquello y lo de más allá y lo archivan. Y luego, de repente, por algún motivo surge interés por *HATE* y [*risas*] dicen "un momento, nosotros tenemos..." Pero es raro que anden por ahí llamando a puertas sólo para intentar vender

HATE. Tienen toneladas de *comics* en el bolsillo y siempre están "y si esto..., y si aquello...".

Tu primer comic, NEAT STUFF, era más una revista que un comic-book. ¿Por qué escogiste este formato?

Mi editor en Fantagraphics, **Gary Groth**, lo quería más grande porque la mayoría de lo que estaba saliendo un poco más para adultos, como *LOVE & ROCKETS*, el *AMERICAN SPLENDOR* de **Harvey Pekar** y WEIRDO, todo salía en formato revista, de forma que cuando ibas a la librería, todos estos *comics* estaban juntos. Pero a mí no me gusta este formato, me gusta más el de *comic*-book, pero me amoldé porque es mi jefe y pensé que sabría de qué estaba hablando [*risas*]. Pero, en realidad, las ventas mejoraron cuando pasamos al formato de *comic*-book. Ayuda más que sea más pequeño.

¿Cómo escribes Hate? ¿Haces un guión completo primero?

Sí, primero escribo un bosquejo y después lo escribo todo, como una obra de teatro o un guión de cine, cada diálogo, todo. Y luego cojo papel barato y un bolígrafo y dibujo todo ahí, hago muchos cambios y luego voy a la página final. Pero primero, al pasar al papel bueno, todavía no dibujo directamente. Hago la planificación, las viñetas que van, y entonces pongo un papel vegetal por encima y dibujo ahí primero. Uso un lápiz duro y luego dibujo de nuevo con uno blando. Después cojo el papel vegetal, le doy la vuelta y lo dibujo todo al revés, así que, para cuando he terminado con el lápiz, lo he dibujado todo cuatro veces. Ya sé que no lo parece pero soy muy, muy lento. Me lleva dos días hacer una página.

¿En qué relación te sitúas con el underground de los '60? ¿Crees que tu material es, de alguna manera, una continuación del de Robert Crumb o Victor Moscoso, o que no tienes nada que ver en absoluto?

Sí, creo que es una continuación. No es exactamente lo mismo, pero **Robert Crumb** y **Bill Griffith**, el que hace *ZIPPY*, son todavía dos de mis favoritos. Todavía pienso que lo que hacen, incluso ahora, es un gran trabajo y es un poco embarazoso para mí, porque ellos son mayores y han influido tanto en mí que me resulta duro decir "sí, soy como ellos". Porque yo tiendo a ponerlos en un pedestal... Pero, sí, me halaga pensar que lo que hago es una continuación de lo que ellos comenzaron.

¿Y crees que los comics alternativos de Estados Unidos en general son una continuación del underground?

Sí, sí, más bien sí. Yo diría que casi todo el mundo, al menos todos en lo que respecta a mi propia generación, **Dan Clowes**, **Charles Burns**, **Chester Brown**, **Julie Doucet**, tienen mucha influencia de **Robert Crumb** y los dibujantes *underground*, igual que yo.

¿Chris Ware?

¿**Ware**? Supongo que **Ware** ha leído todos esos *comics* también. Pero **Chris Ware** creo que es más joven. Lo que pasa con los dibujantes algo más jóvenes, como **Adrian Tomine**, el de *OPTIC NERVE* y también un poco **Julie Doucet**, que tienen veintitantos, es que cuando empezaron, cuando estaban en la Escuela de Arte y todo eso, lo que empezaron a comprar fue *HATE* [*risas*]. Ellos conocieron primero mi trabajo y *LOVE & ROCKETS*, como muchos otros dibujantes de ahora. A quien tienen en un pedestal es a los hermanos **Hernández**.

Ahora tú eres su Crumb.

Sí. Y yo creo que **Chris Ware** está muy influido y se inspira mucho en el RAW y **Spiegelman**. No ves mucha influencia de **Crumb** en su trabajo, pero sí de **Spiegelman**.

O.K. ¿Qué tal es tu relación con Fantagraphics? Cuando dejaste WEIRDO empezaste con Fantagraphics y ahora eres, probablemente, su estrella.

Bueno, trabajo en casa, hago los dibujos y, como ellos viven en la misma ciudad, cojo el coche y les llevo las páginas. Ahora que tiene color y anuncios es más complicado y tengo que mantener más contacto con ellos que antes, porque el color lo hacen en la oficina con ordenador, y además hay una mujer allí que es la que consigue la publicidad y tenemos que hacer que case todo. Pero todavía

El sexo y la escena grunge no parecen tan atractivos vistos a través del prisma de Bagge.

FANBOYGRAFICS
BOOKZ, INK.
.. DID EITHER OF YOU TWO SEE THAT MOVIE "THE ABYSS"? GOD, THAT THING WAS ABYSMAL!
I SAW IT. I LIKED IT.
I SAW IT. IT WAS... OKAY.
THE KING OF HATE ISLAND
UNSOLD COMICS
WHERE "EVERYBODY ELSE" LIVES

Gary Groth, Kim Thomson y el propio Peter Bagge discuten la transición de NEAT STUFF *a* HATE *en "PRISIONERS OF HATE ISLAND", aparecida en el primer número de* HATE.

hago casi todo el trabajo yo solo en casa. Y ellos nunca me dicen "esto no nos gusta, quítalo". Nunca lo cogen y luego te lo rechazan. Pueden decir "esto es espantoso, este tío es una mierda", "nos gustaría que lo quitaras", pero si a mí me gusta y digo que se queda, se queda [*risas*].

¿Por qué el color?

Porque me gusta más. Siempre lo he querido, a pesar de que todos mis *comics* favoritos son en blanco y negro, como el caso de **Crumb**. A mí, personalmente, me gusta el color. En cuanto se vendió lo suficiente como para hacer frente al color... Además, el ordenador hace mucho más fácil y barato el coloreado. En cuanto fue posible económicamente, yo era totalmente partidario de hacerlo en color.

¿Vas a volver a dibujar cosas como "DADLE UNA OPORTUNIDAD AL FASCISMO"?

Sólo si tengo una idea que necesite escribir. Cada vez que me dibujo a mí mismo, cada vez que hago un *comic* conmigo dentro, siempre, cuando está impreso, acabo deseando no haberlo hecho. Siempre preferiría no haberme dibujado a mí mismo y haber inventado un personaje.

Ahora HATE es más serio que nunca...

Para mí sigue siendo divertido. Cuando lo estoy dibujando me parto el culo. Sé que todo el mundo dice que ahora con las cosas que pasan, gente que muere y eso, es un material más serio, pero para mí sigue siendo humor. Quizá tengo un sentido del humor un poco negro. Sé que los temas empiezan a ser más profundos y serios, pero es más bien un reto. Prefiero trabajar con material como la vida y la muerte, que es más un reto, que cuando Buddy sale con Valerie, y luego sale con Lisa, ya sabes. Quería hacer algo más profundo.

¿Qué hay de la Escuela de Artes Visuales? Antes hablaste de tu relación con esta escuela que parece que ha sido un auténtico vivero de dibujantes alternativos.

La Escuela de Artes Visuales empezó después de la Segunda Guerra Mundial, a finales de los '40, y al principio era una escuela sólo para dibujantes de *comics*. **Burne Hogarth** empezó la Escuela de Artes Visuales. Pero luego se amplió a todo, ya sabes, una escuela de Bellas Artes. Supongo que, como empezó siendo una escuela de historieta, siempre han mantenido las clases de historieta. Si en otras escuelas mantienen a un profesor de historieta, pues aquí hay tres o cuatro. Cuando yo iba, había tres profesores de *comics*, que eran **Will Eisner**, **Harvey Kurtzman** y también, por la noche había un dibujante de *MAD* que daba clase al grupo nocturno. Así que, como estaban allí esos profesores, todo el mundo al que le interesara ser dibujante -bueno, no todos, pero muchos de ellos- se decían "aquí es donde tengo que ir". **Kurtzman** era un poco... Quiero decir que él es uno de mis favoritos de siempre, pero se arrastraba un poco, no estaba muy inspirado y no era buen profesor, más bien hacía de canguro, en plan "dadme el cheque y me voy a casa". Bastante triste. Pero **Spiegelman** si transmitía mucho. Aunque yo no estaba de acuerdo con todo lo que decía, generaba mucho interés y pasión por el *comic*. A tres dibujantes algo más jóvenes que yo, **Kaz**, **Drew Friedman** y **Mark Newgarden** les influyó mucho. Estaban cargados de energía. Pero yo... Había un grupo bastante grande entonces.

¿Qué piensas del comic americano de ahora?

¿Quién hay nuevo? Bueno, básicamente, es la gente de la que escribo en *HATE*. Me gusta mucho **Dame Darcy** y gente que sale en mi tebeo. **Ariel Bordeaux**. Me gustan sus *comics*. **Rick Altergott** y **Adrian Tomine**. *OPTIC NERVE* me gusta mucho. Y

Chris Ware, los nombres que dice todo el mundo [*risas*]. Pero creo, como decía antes, que hace 5 ó 10 años había tantos dibujantes haciendo cosas buenas que ahora ha bajado un poco el nivel. No sé si será cosa mía. Lo que pasa es que ahora no me entusiasmo tanto, y cuando algo me entusiasma es siempre la misma gente. Cualquier cosa que haga **Crumb** o cualquier cosa que haga **Julie Doucet**; cuando sacan un número nuevo es como "a comprarlo enseguida". Me acuerdo de un día... No voy muy a menudo a tiendas de *comics*, pero fui y fue como "vaya, no hay nada". Siempre estoy "me compraría esto pero..." Y un día fue encontrarme en el mismo estante un *comic* de **Charles Burns**, el nuevo *DIRTY PLOTTE* y fue... [*risas*]. **Julie Doucet** es una de esas personas que parece como que camina sobre el agua... La mayoría es siempre igual, no se ponen a prueba a sí mismos. Pero con ella, y con **Charles Burns** también, siempre que veo algo nuevo de ellos, resulta que es mejor. Puedes ver que es mejor que el último número. **Dan Clowes** también es así. Me fastidia, porque a mí me gustaría caminar sobre el agua y que nadie me lo note, pero ahora estoy como "oh, no". Como el último *EIGHTBALL*... es tan bueno, no sé si lo has visto, y yo estoy todo el rato "joder" [*risas*], porque soy muy competitivo.

Ah, ¿sí?

Y me doy cuenta de que soy muy diferente. **Dan** está más metido en el arte, está aprendiendo a pintar, y a **Julie Doucet** también le gusta pintar y son muy meticulosos con su trabajo. A mí no me interesa en realidad experimentar con diferentes técnicas, con el estilo de dibujo. Para mí es más las historias, siempre trato de hacer algo diferente con las historias, y el dibujo es secundario. Cuando me pongo a dibujar no pienso para nada en el estilo, sólo trato de que siga y ayude a la historia, quiero ser directo y accesible, que cualquiera lo coja y lo lea, quiero hacer lecturas para el *water*, aunque siempre intento mejorar. **Dan** es más un artista, más que yo. Así que somos diferentes, pero, al mismo tiempo, cuando veo que hacen algo mucho mejor, yo, a mi vez, me siento como que tengo que mejorar. ¿Que me doy cuenta de que el *EIGHTBALL* 14 es mucho mejor que el 13? Pues pienso "quiero que todo el mundo diga que el siguiente *HATE* es mucho mejor que el anterior, que se nota la diferencia". Me digo: "tienes que trabajarlo más" [*risas*].

¿Qué opinas de la crisis del mercado de venta directa? ¿Crees que puede cambiar el panorama del comic alternativo?

No sé, no sé. A veces me parece que todo puede acabar muerto. Algunos creen que las ventas han bajado sobre todo con los superhéroes, y con los alternativos no. Así que mucha gente, incluído mi editor, creen que cuando el mercado empiece a recuperarse, los *comics* alternativos tendrán una mayor presencia, serán más importantes y tendrán más influencia en el conjunto del mercado.

¿Y qué hay del grunge?

Está bien.

Mucha gente piensa que tú representas un poco la crónica del Seattle de los '90. ¿Qué opinas?

Bueno, todos los que están metidos en el *grunge*, en Seattle, lo que piensan es que me burlo de ellos [*risas*].

Leonard & los Dioses del Amor.

Sí, se ríen, les parece divertido pero...

He oído que una gente de Sub Pop...

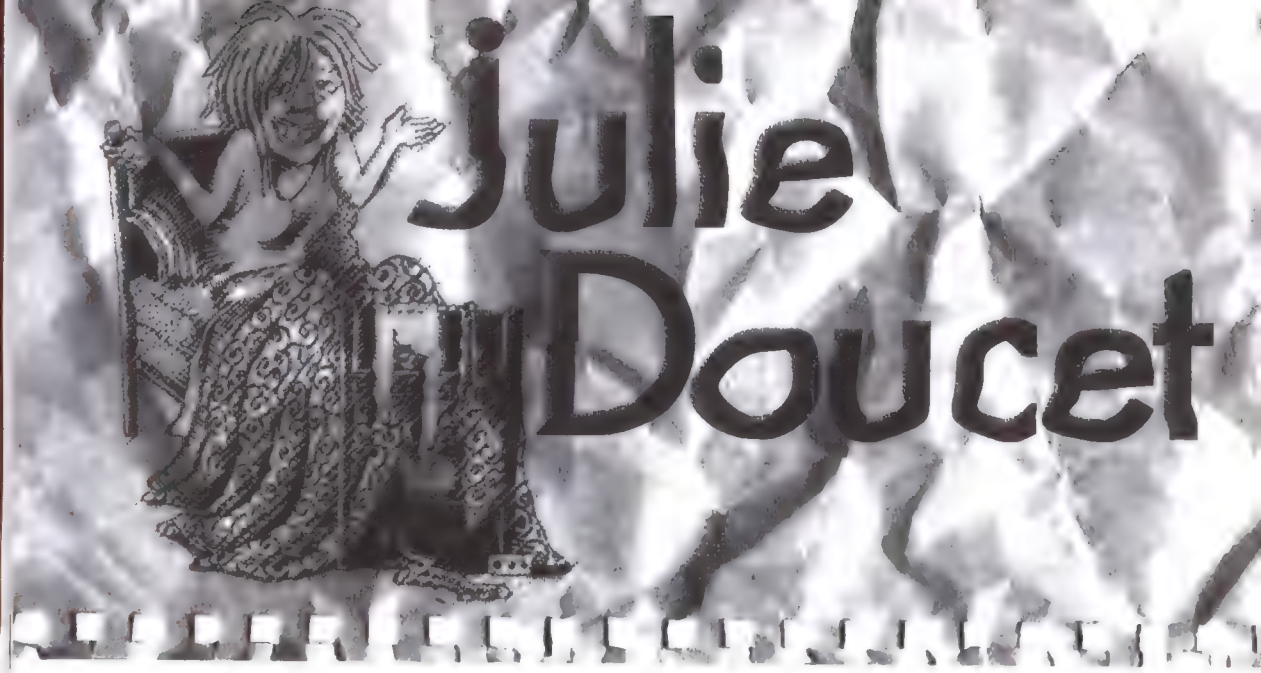
Sí, los **Dwarves** y los **Supersuckers** me dieron un montón de ideas para Leonard y los Dioses del Amor. Y también una banda muy cutre que se llama... **Sick & Wrong**. Son amigos de amigos míos, les he visto ensayar. ¿Conoces a **Sick & Wrong**? Siguen tocando y ahora las tías están gordas, pero todavía se desnudan [*risas*]. Me gustan. No es buena música, pero me hacen reír. De todas formas para todo el mundo en Seattle son como lo peor.

Parece que vendes mucho en el circuito de música en Estados Unidos, no sólo en el circuito del comic. ¿Crees que formas parte de una cultura más amplia?

PB: Hay una gran intersección entre la música, los discos de *rock* independiente o alternativo, como la gente que se anuncia en *HATE*, y el *comic* alternativo. A mucha gente a la que le gusta ese tipo de música también le gusta ese tipo de *comic*. Hay mucha más relación ahí que entre la gente que lee *comic* alternativo y la gente que lee superhéroes. La gente que compra discos de Sub Pop compra mi tebeo, pero, generalmente, la gente que compra *SUPERMAN* no compra nuestros *comics* para nada. Si una tienda de discos independientes vende mis *comics*, suelen darse bien, mejor que en las tiendas de *comics*. Pero hay que seguir adelante.

El número 16 de HATE marcó la llegada del color a la serie.

Entrevista realizada por
Breixo Harguindey
Transcripción de
Enrique Vela



Julie Doucet

Nacida en Montreal (Canadá) hace 31 años en el seno de una familia francesa, Julie Doucet descubrió los tebeos durante la infancia a través de Tintín, Asterix, Fred y la revista Pilote. Tras acudir a un colegio de monjas y estudiar Bellas Artes, la influencia del comic underground americano la llevó a dibujar en 1988 sus propios minitebeos, que se vendieron tanto en librerías de cómics como en tiendas de discos de todo Estados Unidos. Un par de historietas publicadas en los dos últimos números de la legendaria revista Weirdo (dirigida por Peter Bagge) despertaron el interés generalizado por su obra, que aparece regularmente en el comic book Dirty Plotte (Drawn & Quarterly).

¿Cómo empezaste a publicar en la editorial canadiense Drawn & Quarterly?

Como Chris Oliveros [*el editor de D&Q*] vivía en Montreal, me pidió que participara en la revista. En ese momento, 1990-91, no tenía la intención de publicar *comics*, pero en aquella época todo el mundo tenía su propio *comic book*, y yo también quise el mío, así que escribí a Fantagraphics, y... me rechazaron [*risas*].

¿Te rechazaron?

Sí, así que se lo dije a Chris Oliveros y dos días después me llamó y me dijo: "Bueno, voy a publicarte", y así empezó todo.

¿Cuántos números has publicado desde 1991?

Diez en seis años. No es mucho, aunque he publicado dos libros...

¿Ves algún cambio entre tus primeros años de adolescente y tu época juvenil actual?

Sí, desde luego. Cuando empecé a hacer *comics*, las ideas me salían solas de la cabeza y únicamente tenía que dibujarlas. Era muy divertido y espontáneo, pero después cambió. Ya no tengo tantas ideas, ya nunca es tan fresco e intento pulir más, así que ahora empleo mucho más tiempo en escribir las historias. Al principio también tenía sueños extraños, pero después tuve un período de historias muy absurdas como "*Robert Elevator Operator*". Creo que en ese momento estaba buscando nuevas direcciones.

¿Escribes tus sueños al despertarte?

Sí, habitualmente escribo un diario.

Tus comics contienen un alto grado de situaciones sexualmente explícitas. Repasemos unos cuantos tópicos: bestialismo...

¿Qué?

En tus comics aparecen animales siendo amamantados o paridos por ti.

Ah, pero eso es de mis sueños, así que no soy responsable [*risas*].

Sadomasoquismo. Objetos punzantes clavados.

No sé, ¿qué quieres que te diga? Me gustan como rasgo gráfico, más que a niveles profundos.

Pero es más conceptual que gráfico.

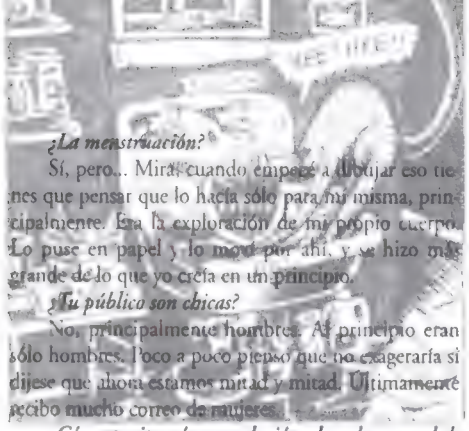
Sí, eso también me gusta, pero no iría tan lejos como para llamarlo sadomasoquista.

Otro tema recurrente en tu obra es la transformación sexual de macho a hembra.

Empezó con un sueño... En realidad fueron tres... Antes soñaba con relativa frecuencia que era un hombre [*risas*]. No sé por qué, ni lo quiero saber.

Tu tipo de discurso se relaciona con algunas teorías feministas sobre la especificidad somática de la mujer. En tus comics figuran con regularidad la menstruación, la lactancia, el parto...

No sé, no estaba pensado como un mensaje, pero sí, creo que es feminista. Mi intención no era hacer historietas feministas; vamos, que no es que pretendiera decir nada ni dar un mensaje. Al principio era todo tan espontáneo... Aunque supongo que pueden considerarse feministas por el ejemplo que dan.



¿La menstruación?

Sí, pero... Mira, cuando empecé a dibujar eso tienes que pensar que lo hacía sólo para mí misma, principalmente. Era la exploración de mi propio cuerpo. Lo puse en papel y lo mostré por ahí, y se hizo más grande de lo que yo creía en un principio.

¿Tu público son chicas?

No, principalmente hombres. Al principio eran sólo hombres. Poco a poco pienso que no exageraría si dijese que ahora estamos mitad y mitad. Últimamente recibo mucho correo de mujeres.

¿Cómo te situarías en relación al underground de los Wimmin's Comix o Roberta Gregory y la nueva generación de autoras alternativas como Abel, Dreschler o Kelso? Pareces estar sola en medio.

Sí, soy el punto de inflexión [*risas*]. Pero me siento más relacionada con la nueva generación de autoras alternativas. Me gustan mucho **Doris Seda**, **Kritte**, **Debbie Dreschler**, y la suiza **Anna Somas**.

El comic alternativo femenino se asocia con el "slice of life" o costumbrismo. ¿En qué medida tus comics son autobiográficos?

Mis historias no son autobiográficas, la gente puede confundirse porque me uso a mí misma como personaje.

Empezaste en Drawn & Quarterly, editores principalmente de material del tipo slice of life. ¿Cómo crees que encajas en su línea editorial?

No me siento muy relacionada con el resto de autores, excepto quizás con **Chester Brown** y **Debbie Dreschler**, y ahora con esta chica nueva, **Ariel Bourdeaux**, pero no con **Seth** o **Joe Matt**. Me encanta **Chester Brown**; para mí, es uno de los mejores. Las historias de **Seth** ya no me gustan tanto, y detesto completamente a **Joe Matt**. Aparte de eso, me gustan **Daniel Clowes**, **Charles Burns** y **Paul Pope**, por hablar sólo de autores americanos.

Drawn & Quarterly parece haber sufrido la crisis del mercado directo.

No sé, hace algún tiempo el panorama era mucho peor, ahora parece haber mejorado, pero nadie sabe qué pasará. Cuando vivía en Seattle, en 1993-94, todos pensábamos que iba a ir mejor, pero de golpe se vino abajo con los de las distribuidoras. Pienso que incluso yo estoy llegando a un callejón sin salida.

¿Por qué?

Al principio era mucho más fresco y divertido, ahora estoy haciendo esa especie de autobiografía que pienso que es mi mejor trabajo, pero no voy a seguir haciéndolo el resto de mi vida. He hecho otras historias tan autobiográficas como *"THE N. Y. DIARY"* [*DIRTY PLOTTE nos. 7 y 9*]. Tengo que admitir que lo que me hizo empezar con el tema autobiográfico fue que no se me ocurría ninguna idea, y eso era algo que podía probar. ¡Pero no pienso dedicarme a ello! *"THE N. Y. DIARY"* será la última, espero.

¿Entonces qué harás?

No sé, *¿comics* del Oeste? [*risas*]

¿Western? Pero seguirás haciendo comics.

No estoy tan segura, no estoy capacitada para escribir ficción.

Entonces tienes que hacer tebeos sobre ti misma.

No quiero seguir haciendo eso. He llegado a un punto en el cual quizás alguien podría escribir para mí. Lo del *western* era broma.

¿Qué autores te gustaría tener como guionistas? ¿Max?

Hemos hablado de eso, pero me dijo que no tenía nada que enseñar y que siguiera dibujando. Y que si se lo prometía, escribiría historias para mí.

Una salida alternativa puede ser que profundices en tu vertiente de ilustradora.

No me considero una ilustradora en absoluto. He hecho algunos trabajos de ilustración ¡y lo detesto! Sobre todo, creo yo, porque no se me da nada bien... Pero bueno, he hecho algunas ilustraciones para el VILLAGE VOICE y el NEW YORK PRESS, de Nueva York, obviamente; también hice algo para la revista HUSTLER, y alguna otra cosa más que ahora mismo no recuerdo.

Recientemente te has mudado a Berlín.

La razón por la que me mudé a Berlín fue que me invitaron a la vez a un festival de *comic* en Hamburgo y a una firma de ejemplares en Berlín. En aquel momento yo estaba pensando en marcharme de Montreal, y no me parecía que tuviera ningún sentido volver a los Estados Unidos, así que me dije "Si me gusta Berlín, pues a Berlín". El primer año fue muy difícil. Cuando estaba pensando en irme, las cosas empezaron a mejorar, y ahora ya no sé qué haré.

¿Qué tipo de lecturas -y no sólo comic- influyen en tu obra?

Lo que más leo es material francés: **Céline**, **Marcel Aymé**, **Japrisot**, **Réjean Ducharme**, **Christiane Rochefort**... Me gustan las novelas detectivescas, tipo **Léo Malet** o **Raymond Chandler**. El año pasado leí por primera vez algo de **Gabriel García Márquez** ¡y estoy deseando léermelo todo! Ahora, en cuanto a tebeos, el autor que me hizo pensar en convertirme en historietista fue el dibujante francés **F'murrr**; él es mi mayor influencia. Los *comics* americanos los descubrí, un par de años después: **Robert Crumb**, **Peter Bagge**, etc.

Habitualmente publicas en comic books aunque en Europa está más extendido el álbum. ¿Qué formato prefieres?

Al principio los *comic books* eran divertidos, pero ahora creo que prefiero el álbum.

¿Cómo ves el panorama europeo? ¿Estás más cómoda aquí?

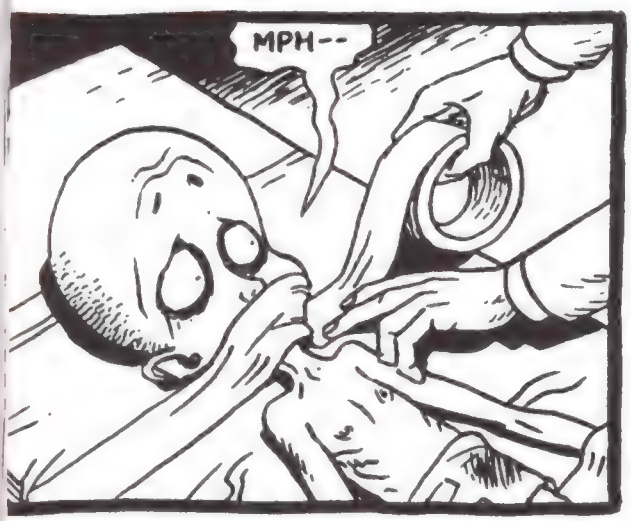
En Europa se trata mejor a los artistas que en Estados Unidos. Hay mucha variedad.

¿Y el panorama americano?

Estoooo... No tengo una opinión muy formada de la industria actual del *comic*. Llevo tres años alejada física y mentalmente -del panorama historietístico de Estados Unidos y he perdido el contacto con lo que sucede. Lo único que puedo decir es que parece bastante desolador! Cuando estuve en Seattle, entre 1993 y 94, parecía que había una gran explosión de *comic* alternativo, que pronto íbamos a llevar a los grandes mercados... y luego, en cambio, todo se vino abajo. Y ahora que?

Entrevista realizada por Beatriz Hargadon y David Muñoz

once autores



CHESTER BROWN

Chester Brown (Montreal, 1960) parió lo que sería su sorprendente e intransferible serie, YUMMY FUR, en los '80, dentro del sufrido territorio de la autoedición en minicomics, campo de cultivo que, por sí solo, genera en USA incluso su propia crítica. Siete números del '83 al '85 y un tomito recopilatorio, hasta que finalmente Vortex comienza su publicación "profesional" (1986), reimprimiendo los minicomics y dejando cancha a **Chester** para la ebullición de su imaginario escatológico.

Situado formalmente en una posición que no podía ser más antitética del *gore*, **Brown** consigue con *YUMMY FUR* y, en especial, su principal historia, *ED THE HAPPY CLOWN*, redefinir el asco, tal como proviene de un tebeo, ofreciendo a la vez una de las tragedias más desesperanzadas y antiheroicas que se hayan visto sobre papel dibujado. Una irreprimible grima en constante lucha con una humana tendencia simpática, no sabe uno muy bien ante qué condición compartida de personaje y lector, se yuxtaponen a lo largo del callejón sin salida que es *YUMMY FUR*, mientras se desgrana un imaginario riquísimo de represiones, complejos, culpa y sexualidad. De infancia católico-creyente y huérfano de madre desde los 16 años, **Chester Brown** mantiene la serie durante 32 números, primero en Vortex hasta el 24, y después en Drawn & Quarterly (hasta 1994), complementada con un *back-up* no menos inclasificable, la adaptación de los evangelios, que mantiene en la actualidad su lento e intermitente curso -en el que ha dado cuenta ya de Marcos y Mateo- trasladado a las páginas de *UNDERWATER*, la siguiente serie de **Brown**.

No obstante, ya en el nº 18 de *YUMMY FUR* **Brown** concluye con su iniciático Payaso Feliz, que ha conocido dos recopilaciones en libro ('89 y '92, corregida y aumentada), convirtiendo su cabecera en palestra, una vez más, para el ejercicio del tebeo autobiográfico de sólida raigambre *underground*. Aquí explora, con una rijosa frialdad que le permite suficiente distancia para sobrellevar una (aparentemente) brutal sinceridad, los años de su infancia y adolescencia, peripecia vital que cabría esperar de una cierta calidez y que el señor **Brown** pergeña teñida de una desoladora esterilidad, más lejana de la comedia que ninguna otra experiencia similar de sus contemporáneos alternativos. Drawn & Quarterly ha recopilado también, religiosamente, este material en tomo (*THE PLAYBOY*, 1993 y *I NEVER LIKED YOU*, 1994).

En la actualidad, también en D&Q, Chester se ha embarcado en un experimento si cabe más radical y distanciador que todo lo anterior, que, no obstante, no se puede dejar de considerar, de alguna manera, también autobiográfico. Adoptando el punto de vista de un ser humano desde su mismo nacimiento, asistimos en *UNDERWATER* (9 números desde el '94 hasta ahora), simplemente, a su vida, a los hitos de su vida vistos desde alguien cuya mente no está escrita, que no entiende el lenguaje de sus padres, que no distingue, sino poco a poco, su relación con las otras personas ni los motivos por los que le llevan y le traen, que no tiene todavía razones para obedecer

o no, querer o no, responder o no a su propio nombre, que oye y entiende mal y poco. El rigor con el que **Brown** se aplica en desarrollar esta premisa y la brutal pulsión de sinceridad del católico convierten el tebeo casi en una investigación antropológica, lo que probablemente está alejando a más de un lector fiel de las páginas de *UNDERWATER*. No obstante, y precisamente por ello, resulta fascinante esperar cada paso escogido por **Chester Brown** para construir esta alucinación de vida humana que ha de acabar encajando en la aburrida, cotidiana, realidad adulta.

Enrique Vela

EVAN DORKIN

El muy disperso trabajo de **Evan Dorkin** (Brooklyn, 1965), creador de personalidad desbordante, constituye uno de los análisis más despiadados y ágiles que de la cultura popular de los 70 en adelante (televisión, tebeos, música *pop*, moda, cine de género...nombrad una cosa y él se habrá reído de ella en alguna parte) pueden encontrarse.

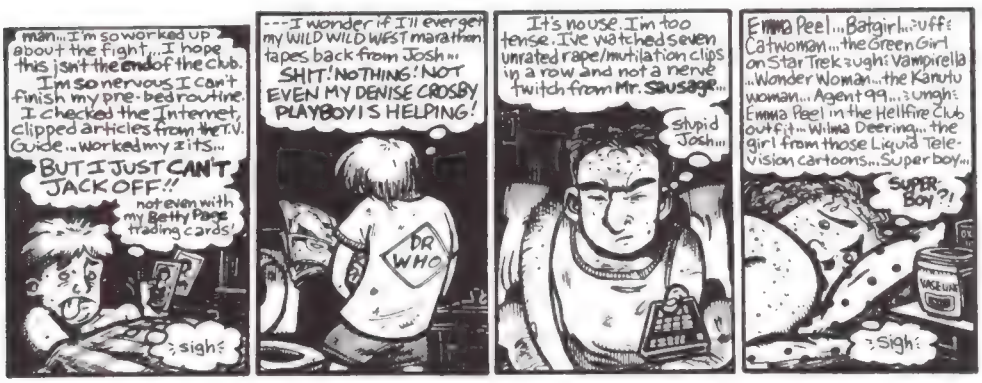
Tras estudiar cine en la Universidad de Nueva York (donde llegó a realizar un corto de animación), **Evan** debutó en el mundo del *comic* con *PIRATE CORP$* (1988), una descontrolada batidora referencial de la que Eternity Comics llegó a publicar cuatro números antes de ser cancelada y que fue repescada un año más tarde por Slave Labor con el título *HECTIC PLANET*.

Rastrear las colaboraciones de **Dorkin** no es cosa fácil, ya que suele prodigarse en la prensa más alternativa (DEADLINE MAGAZINE, REFLEX, en la que publicó durante una temporada críticas de conciertos en forma de historieta realizadas a medias con **Kyle Barker**, X MAGAZINE, DETAILS...). Afortunadamente, el autor tiene la precaución (que nunca dejaremos de agradecerle) de ir recuperando sus trabajos en las distintas entregas de *DORK!* (Slave Labor, 1996). Entre sus títulos más significativos podemos mencionar, además, los desconcertantes *MILK AND CHEESE* (también editado por Slave Labor) o los cuatro números que publicó Dark Horse de la revista *INSTANT PIANO* (1994), una imprescindible antología en la que **Evan** compartía cartel con sus amigos **Kyle Barker**, **Mark Badger**, **Stephen DeStefano** y **Robbie Busch**.

Además, conviene no olvidar sus incursiones en terrenos más comerciales como *BILL AND TED'S EXCELLENT COMIC* (nada menos que adaptando para Marvel las desventuras de los descerebrados personajes que interpretaron en el cine **Keanu Reeves** y **Alex Winter**), *EPIC LITE* (un pre-*PIANO* editado en 1991 por Epic), *PREDATOR: BIG GAME* (1991) y *PREDATOR: BAD BLOOD* (1993) (para Dark Horse, ocupándose del dibujo en la primera y del guión en la segunda), una miniserie de cuatro números protagonizada por La Máscara (*THE MASK: THE HUNT FOR GREEN OCTOBER*, Dark Horse, 1995) o *KID BLASTOFF* (seriado en la revista DISNEY ADVENTURES y recopilado en un cuaderno por Slave Labor, pura demencia juvenil).

Actualmente comparte su labor de guionista en la nueva serie de dibujos animados de *SPACE GHOST* (en formato de tertulia televisiva, con entrevistas a famosos... conociendo el humor de Dorkin, la cosa debe de ser delirante) con la recuperación de *HECTIC PLANET* para la revista DARK HORSE PRESENTS. Junto a su pareja sentimental, la tambien historietista **Sarah Dyer**, **Evan** ha escrito varios episodios de la serie de dibujos animados de Superman y está en estos momentos trabajando en un especial protagonizado por Supergirl que publicará D.C. Comics. Además, ha ilustrado varias portadas para grupos de *ska*.

francisco naranjo & David Muñoz


man... I'm so worked up about the fight... I hope this isn't the end of the club. I'm so nervous I can't finish my pre-bed routine. I checked the Internet, clipped articles from the T.V. Guide... worked my zits...
BUT I JUST CAN'T JACK OFF!!
not even with my Betty Page trading cards!
sigh
---I wonder if I'll ever get my WILD WILD WEST marathon tapes back from Josh...
SHIT! NOTHING! NOT EVEN MY DENISE CROSBY PLAYBOY IS HELPING!
DR WHO
It's no use. I'm too tense. I've watched seven unrated rape/mutilation clips in a row and not a nerve twitch from Mr. Sausage...
stupid Josh...
Emma Peel... Batgirl... Cat woman... the Green Girl on Star Trek... ugh! Vampirella... Wonder Woman... the Karate woman... Agent 99... ugh! Emma Peel in the Hellfire Club outfit... Wilma Deering... the girl from those Liquid Television cartoons... Super boy...
SUPER BOY?!
sigh

DEBBIE DRESCHLER

De **Debbie Dreschler** conocemos una fotografía y un puñado de trabajos aparecidos en la revista *DRAWN & QUARTERLY*, y hay una palabra que inevitablemente se nos viene a la cabeza cuando contemplamos una u otros: fragilidad. Con su obra (aún breve, pero sorprendentemente homogénea) parece empeñada en ofrecernos un minucioso mapa del infierno, y el infierno es la infancia, ese lugar solitario de dormitorios ominosos en el que un monstruo destaca sobre todos los demás: el padre. El mapa es, además, de primera mano: ella estuvo allí, y desde la pesadilla ha regresado para construir una obra acaso monótona (minúsculas crónicas de un horror cotidiano y acuoso, resueltas con una sencillez formal sorprendente y una cualidad onírica casi submarina), pero emocionante y espectacular por su coherencia. Los escenarios conocidos de tantas telecomedias y telefilmes de adolescencia edulcorada se transforman en paisaje sombrío para un drama íntimo de angustia y ceguera (como ejemplo, una escena inolvidable: la niña, *alter ego* siempre de la propia autora, no sabemos si recordando literalmente o reescribiendo la memoria, se escabulle en plena noche a la cocina para comer unas galletas y arrancarse así de la garganta el sabor del semen de su padre, mientras la hermana, en el dormitorio, finge que duerme. La madre, simplemente, no está), un drama atmosférico y opresivo que se beneficia, además, de un inequívoco aire infantil (inocencia pisoteada).

DADDY'S GIRL, editado por Fantagraphics Books en febrero de 1996, recopila algunos de sus trabajos breves. Desde octubre del mismo año podemos también leer *NOWHERE, comic book* presuntamente trimestral (Drawn & Quarterly) que constituye su primera incursión en la narración larga.

francisco naranjo

BEN KATCHOR

Ben Katchor (Brooklyn, NY, 1952) produce una tira para periódicos de aparición semanal en un peculiar tono real/irreal, *JULIUS KNIPL, REAL ESTATE PHOTOGRAPHER*, que ha alcanzado el reconocimiento y la admiración de la crítica y de un cierto público alejado de la limitada esfera del lector de prensa.

Fascinado por el paisaje, el cómo y los porqués del prototipo de gran urbe americana, **Katchor** comenzó a publicar una tira semanal en el NEW YORK PRESS ambientada en el Manhattan del siglo XIX, titulada *THE JEW OF NEW YORK* (*El judío de Nueva York*). De ahí la tira pasó al VILLAGE VOICE y a la versión e inglés del semanario yiddish FORWARD. Más tarde, cambió de forma ligera y en cantidad indeterminada la época y, quizá, la ciudad, que pasó un poco al terreno del arquetipo abstracto sin dejar de ser Manhattan, para comenzar en el mencionado

I NEVER READ "THE EVENING COMBINATOR." I KNOW WHAT IT'S ABOUT AND I'M NOT INTERESTED. I HAVE ENOUGH TROUBLE KEEPING UP WITH THE NEWS OF THIS WORLD.
SAME HERE, I FOUND THIS ON THE SUBWAY.

semanario judío su *JULIUS KNIPL*, que alcanza en la actualidad difusión en una docena de rotativos americanos. Hasta ahora, dos recopilaciones en libro han dado a conocer al lector de *comics* la obra de **Katchor**: *CHEAP NOVELTIES, THE PLEASURES OF URBAN DECAY* (Penguin, 1991) y *JULIUS KNIPL, REAL ESTATE PHOTOGRAPHER* (Little, Brown & Co, 1996).

investiga el porqué de cada reliquia urbana que su profesión le lleva a encontrarse. Knipl es una palabra yiddish elegida con toda intención por **Katchor**. Se refiere a los apartijos donde las madres judías guardan, en la cocina, las cosas a las que dan más valor, para que no se pierdan.

Enrique Vela

Es **Katchor** un dibujante de contornos imprecisos, grises bien tamizados y volúmenes amables. La extraña utopía que despliega entre las calles de esa ciudad que pinta, tan realista como las vivencias contadas por el abuelo y tan imposible como la Liga de Comerciantes en Licores Desde Hace Mucho, ejerce una fascinación curiosa que es, sin duda, la que el mismo **Katchor** experimentó alguna vez ante los recovecos humanos y mercantiles del viejo Manhattan, cuando su padre le llevaba cada año a las celebraciones del *ghetto* judío polaco de N.Y.

Distritos comerciales plagados de extraños y pequeños negocios de la sociedad industrial, cafeterías nocturnas con bebidas de soda que fueron populares antes que la TV, profesiones tan especializadas que hoy en día no podrían existir, liquidaciones donde se encuentran los más peculiares adminículos en cantidades industriales... **Katchor** recorre y dibuja minuciosamente la geografía humana de un estilo de vida urbano perdido ya casi para siempre y rico en la esencia de lo individual. Coloca a su protagonista, traje y sombrero, la ¿extinta? ocupación de fotógrafo de propiedades (edificios, solares), como una especie de último testigo que hubiera de dejar fe de la existencia de tantos millones de neoyorquinos anónimos que fabrican realmente las cosas y lugares que constituyen los placeres cotidianos del urbanita: el agua Herbert, la moda de las faldas hawaianas...

Sin tener nada que ver con ese mundo urbano tan ordenado y desde hace tanto, uno capta de forma directa, texto inteligente, contrapuntístico de **Katchor**, cómo cada episodio destila un pedazo de jirón afectivo, mientras Julius Knipl

JASON LUTES

Jason Lutes estudió arte en la escuela de diseño de Rhodes Island, y aunque de niño había sido un gran lector de tebeos, no volvió a interesarse por los comics hasta que un día, curioseando entre las revistas que vendían en la librería de la escuela, encontró un número de RAW, la mítica revista dirigida por **Art Spiegelman**. Al acabar sus estudios, **Jason** se fue a vivir a Seattle para trabajar durante un año como asistente del director artístico de la editorial Fantagraphics. Poco después Iconografix, un subsello de la independiente Caliber, le publicó su primer tebeo: *CATCHPENNY COMICS*, una recopilación de historias cortas editada en 1992 que pasó totalmente desapercibida. Dos años más tarde **Lutes** consiguió una beca de la fundación Xeric (una institución benéfica creada por **Peter Laird**, cocreador junto a **Kevin Eastman** de las Tortugas Ninja) con la que pudo por fin autopublicarse una recopilación de la estremecedora primera parte de *JAR OF FOOLS*, un excelente trabajo que había aparecido originalmente publicado de forma seriada en las páginas de THE STRANGER, el periódico semanal de Seattle donde trabajaba por entonces como director artístico. En *JAR OF FOOLS* (cuyo sugerente título está inspirado en una historia que leyó en un libro de cuentos judíos) **Jason**, que, según ha comentado en varias entrevistas, se había inspirado en las primeras películas del director alemán **Win Wenders** y en los *comics* de los historietistas **Chester Brown**, **Ben Katchor** y **Hergé**, narra la historia de un joven mago, obsesionado por la muerte de su hermano, y del grupo de perdedores que se unen a él en su huida

hacia ninguna parte: otro mago retirado y medio chocho que quiere escapar de la casa en la que ha sido recluido, su ex novia, y un timador que se pasa media vida esquivando a la policía acompañado de su hija pequeña. Si bien el dibujo torpe y poco atractivo de **Lutes** (que debe ser uno de los pocos dibujantes del mundo que todavía entinta con rotring) puede hacer que algún lector se lo piense dos veces antes de comprar *JAR OF FOOLS*, una lectura mínimamente atenta de los dos álbumes en formato *comic book* que conforman finalmente la obra muestra bien a las claras por qué se ha convertido en una de las "novelas gráficas" preferidas de autores tan dispares como **Chris Ware** o **Scott McCloud**: **Lutes** pertenece a esa rara especie de historietistas que domina a la perfección todos y cada uno de los mecanismos narrativos del medio, capaz de emocionar, de estremecer incluso, sin recurrir a clichés facilones; un narrador nato que, en un contexto historietil más dado a arriesgados experimentos formales, sorprende por su empeño en profundizar en la materia narrativa que los sustenta.

Tras autoeditarse la primera parte de *JAR OF FOOLS*, **Jason** se hartó de perder tiempo peleándose con impresores y distribuidores y consiguió que la editorial Black Eye publicara tanto la segunda parte como una oportuna reedición de la primera. Black Eye ha sido también la editorial encargada de editar su nueva serie, *BERLIN*, una ambiciosa historia ambientada en la capital alemana durante los turbulentos años inmediatamente anteriores a la llegada al poder de **Adolf Hitler**, de la que hasta el momento solo se han publicado tres números y que por lo visto hasta ahora promete convertirse en una lectura tan imprescindible como *JAR OF FOOLS*. Además, **Jason** ha realizado trabajos puramente alimenticios para el difunto sello comiquero del legendario **Roger Corman**, ha ilustrado guiones ajenos en las antologías DUPLEX PLANET y REAL STUFF, ambas editadas por Fantagraphics y, sobre un guión de su amigo **Jake Austen**, dibuja una serie infantil titulada *THE SECRET THREE* que aparece publicada en la revista del canal de televisión de dibujos animados Nickelodeon.

David Muñoz

JOE MATT

Aunque reside en Toronto desde hace varios años, **Joe Matt** nació en Filadelfia en 1963 y, a pesar de lo que sugieren sus historietas, vivió una infancia feliz marcada por una enfermiza obsesión por Snoopy (**Joe** celebraba una vez al año el cumpleaños del perro de Carlitos y ese día invitaba a todos sus amigos del barrio a comer tarta a su casa). Tras licenciarse en arte en la Universidad de Filadelfia, intentó ganarse la vida como ilustrador, fracasando absolutamente en cada uno de sus intentos. Pero mientras trabajaba coloreando las historietas de un amigo de la Universidad, el dibujante **Matt Wagner** (creador de *GRENDEL*), **Joe**, que en aquellos momentos vivía en Montreal, descubrió la obra de **Robert Crumb** e inspirado por los *comics* del *pope underground* comenzó a dibujar breves historietas autobiográficas en su cuaderno de bocetos. *"Adoro a Robert Crumb* -recordaba **Matt** en una entrevista publicada en el número 162 de THE COMICS JOURNAL-. ***Crumb, Spiegelman y Pekar** son los autores que más me han influido. Escribir ficción no tiene ningún sentido para mí. Me resulta más natural escribir a partir de mis propias experiencias. **Chester Brown** y yo nos hemos criado en el mismo ambiente religioso. Los dos escribimos historias sobre masturbación y pornografía".* Animado por **Wagner**, **Matt** envió en 1988 una muestra de su trabajo a la editorial Kitchen Sink, que decidió comenzar a publicar sus páginas en la revista SNARF (una recopilación de estos trabajos apareció en un álbum varios años más tarde con el título *PEEPSHOW: THE CARTOON DIARY OF JOE MATT*). Ese mismo año, **Chris Oliveros**, de la editorial Drawn & Quarterly, se puso en contacto con él y le encargó varias páginas que se publicarían en las páginas de la recientemente desaparecida antología *DRAWN & QUARTERLY*. Poco después, **Oliveros** decidió comenzar a editar la impúdica serie regular en formato *comic book PEEP SHOW*, un tebeo autobiográfico realmente atípico en el que **Joe** se distancia deliberadamente de la frialdad con la que abordan normalmente este tipo de temas sus amigos **Chester Brown** y **Seth** para trazar un retrato absolutamente despiadado, excesivo, hilarante y falto de escrúpulos, tanto de sus fobias y filias particulares como de sus relaciones de pare-

ja. En *PEEP SHOW*, **Matt** aparece ante el lector como un tipo ruin y egoísta, obsesionado por la pornografía, avaricioso, vago, neurótico, inculto y absolutamente amoral, capaz de encontrar el chiste en la situación más absurda (como explicaba **Seth** en ese mismo número del Journal, *"Para Joe lo más importante es reír y hacer reír"*), pero también como un excelente historietista y genial dialoguista al que sólo cabría pedirle que trabaje un poco más y dibuje más de un *PEEP SHOW* al año. Desde hace tres números, **Joe** ha decidido cambiar temporalmente de registro para narrar una anécdota de su infancia, en un intento no demasiado exitoso de dotar de mayor profundidad (e innecesaria seriedad) sus delirantes *vendettas* emocionales. De todos modos, parece que el cambio no ha sido todo lo satisfactorio que **Matt** hubiera querido y ya ha anunciado su intención de volver a retomar el enfoque de las primeras entregas de la serie que, además, aparecerán recopiladas en forma de álbum dentro de muy poco.

David Muñoz

PAUL POPE

Leer a **Paul Pope** constituye, hoy, una experiencia vertiginosa. En su ya muy considerable obra se aprecian una voluntad de estilo indomable y una valentía digna de su extrema juventud (y su más que anecdótico éxito). De arquitectura audaz, sus planchas son, a menudo, auténticos mazazos de puro blanco y negro, Historieta en su estado más primitivo, haciendo de **Pope** un auténtico diamante en bruto.

En 1993 publica *SIN TITULO* (Horse Press, su propia editorial), un primer libro del que hoy no está satisfecho, pero en el que canaliza todas sus muchas y en cierto sentido contradictorias influencias: **Torres**, **Toth**, **Pratt**, **Tezuka**... 1993 sería también la fecha en la que vería la luz su segundo esfuerzo creativo, *THE BALLAD OF DOCTOR RICHARDSON*, un álbum en el que las cosas empiezan, parece, a encajar, un ejercicio de romanticismo, atmósfera y manipulación del tempo narrativo que le ganó la atención de Dark Horse y de Kodansha. 1995 ve el inicio de su propio serial, THB, una compleja saga que se desarrolla en un Marte alternativo (más cerca de **Kusturika** o **Jarmusch** que de **E.R.Burroughs**) y que ocupará la mayor parte de sus esfuerzos hasta hoy. En 1996 se publica en el mensual DARK HORSE PRESENTS su serie *ONE TRICK RIP OFF*, un estimulante experimento en negro, y comienza a aparecer en Japón, de la mano de Kodansha, la serie de la que, parece ser, más satisfecho se encuentra el propio **Pope**: *SUPER TROUBLE COMICS* (niñas bonitas y mucha diversión).

Dueño de un mundo propio muy definido, amante de los retos y la experimentación, estudioso de las posibilidades del medio y muy, pero muy prolífico, **Paul Pope** es uno de los nombres de los que no conviene olvidarse. Pronto será imprescindible.

francisco naranjo

JOE SACCO

Joe nació en la pequeña isla de Malta en el año 1961, pero un año más tarde su familia emigró a Melbourne. Sin embargo, los **Sacco** tampoco echaron raices en Australia, ya que, en 1972, gracias a una beca que consiguió el padre de **Joe** para estudiar areonautica en Los Angeles, se trasladaron a Estados Unidos donde, tras pasar una temporada en L.A., optaron por fijar su residencia definitiva en Portland. Escuchar las historias que le contaba su familia sobre la Segunda Guerra Mundial y leer la nutrida colección de libros de historia militar de su padre y las historietas del *SGT. ROCK* hizo que desde muy pequeño **Joe** sintiera un interés obsesivo por la guerra, tanto que a los 11 años discutía con sus amigos sobre la guerra entre Pakistán y la India y a los 12 se hizo su propio album de recortes con todas las noticias que cayeron en sus manos sobre el enfrentamiento sirio-israelí de 1973.

Sin embargo, su temprana obsesión por la guerra no le llevó a enrolarse en el ejército, sino a interesarse cada vez cada vez más por sus víctimas y las circunstancias políticas que las provocan. Así, **Joe** decidió matricularse en periodismo, y, aunque consiguió empleo en una revista al poco de licenciarse, se hartó pronto del aburrido trabajo de oficina y decidió dejarlo todo para marcharse a Malta a comprobar si podía arreglárselas para vivir durante una temporada en su país de origen. Allí consiguió varios trabajos como periodista y comenzó a dibujar *comics* románticos para un editor maltés. Al volver a Estados Unidos en 1985, **Joe** se encargó de la coordinación de una revista de humor satírico llamada *PORTLAND PERMANENT PRESS*, tras cuya quiebra pasó a encargarse de escribir las noticias de la revista THE COMICS JOURNAL de la editorial Fantagraphics, para la que también coordinó la revista CENTRIFUGAL BUMBLE PUPPY, otro nuevo intento de antología de humor social y político que fracasó comercialmente.

Cansado de que varias editoriales, Fantagraphics entre ellas, rechazaran todos sus proyectos (el más ambicioso era un serial sobre la guerra del Vietnam en el que llevaba trabajando varios años y del que ya había dibujado las primeras 50 páginas), **Joe** decidió liarse la manta a la cabeza y autoeditarse su propio *comic book*. Sin embargo, en 1987 Fantagraphics mostró interés en publicarlo, y el mismo año que **Joe** pasó de gira por Europa con el grupo de *rock* **Miracle Workers** salió a la venta el nº uno de *YAHOO*, una irregular recopilación de historias autobiográficas en formato *comic book* que llevaba como subtítulo *"Cómo amaba la guerra"*. Viajero empedernido (ha estado de gira con varios otros grupos y ha pasado largas temporadas viviendo en Berlín), tras el bombardeo israelí de Beirut en 1981, **Joe** comenzó a interesarse por la causa palestina e, influido por la lectura de los libros sobre el tema de **Noam Chomsky** y **Edward Said**, decidió combinar su vocación periodistica con su trabajo como historietista y viajar hasta Palestina armado con una grabadora, una cámara de fotos y un bloc de notas para recoger sobre el terreno la información que más tarde convertiría en historieta en la serie de nueve números *PALESTINE*, también editada por Fantagraphics. En *PALESTINE*, **Joe Sacco** combina el relato de sus propias experiencias en los territorios ocupados con la plasmación de las historias que escuchó de boca de los palestinos a los que conoció durante su viaje. El resultado es una excelente historieta y una obra maestra del periodismo, un relato duro y emocionante que probablemente por haber visto la luz en forma de *comic* no ha tenido la repercusión que sin duda merece.

Prácticamente toda la obra de **Sacco** se encuentra recopilada en forma de libro: *A NATION OCCUPIED* e *IN THE GAZA STRIP* recogen los nueve números de *PALESTINE*; *WAR JUNKIE* incluye los números 2 al 5 de *YAHOO* (sólo se publicaron seis) y *SPOTLIGHT ON THE GENIUS THAT IS JOE SACCO* reúne algunas de sus primeras historietas y trabajos publicados de forma más dispersa, en algunos casos anotados por el propio autor.

Su último trabajo, una amarga reflexión sobre la guerra de Bosnia, escrita e ilustrada tras un viaje relámpago a la antigua Yugoslavia, ha aparecido publicado recientemente en las páginas de la revista de Fantagraphics ZERO ZERO.

David Muñoz

SETH

Nacido **Gregory Gallant** (Clinton, Ontario) en 1962, **Seth** es seguramente el más europeo de los autores norteamericanos, y puede que el más interesante. Su excelente *IT'S A GOOD LIFE IF YOU DON'T WEAKEN* (Drawn & Quarterly, septiembre 1996) constituye no sólo un magnífico trabajo de introspección narrativa: es, también, una declaración de principios formales, y una exploración ejemplar de las posibilidades expresivas de un estilo conscientemente minimalista y primario.

Su primera experiencia pública fue continuar (1985-88) el trabajo de los **Hernández** en el *MR. X* de Vortex (un trabajo indeciso y voluntarista, desarrollado a la sombra del gran **Jaime**). Pronto (1991) se decidiría a dar el gran salto: su propio título, *PALOOKA VILLE* (del que Drawn & Quarterly ha publicado hasta hoy diez números), que en un principio se inscribió en la vena autobiográfica (realismo quejumbroso y autoflagelación exhibicionista) cultivada por sus amigos **Matt** y **Brown** (de los que también se da noticia en estas páginas). A partir del cuarto número, sin embargo, asistimos a la serialización de *IT'S A*

GOOD LIFE..., un trabajo que rompe con lo que hasta entonces había hecho, una reflexión en torno a la memoria, la fidelidad y, también, una exploración fascinante de las posibilidades del medio (y crónica de la construcción de un estilo calmado, transparente y lúcido que desde la sencillez y la economía se atreve a abordar los retos más insólitos y, desde luego, necesarios).

Actualmente trabaja en su nuevo relato de largo recorrido, *CLYDE FANS*, que ha empezado a aparecer en el número 10 de *PALOOKA VILLE*. Los impacientes pueden buscar su firma en publicaciones como DETAILS, DRAWN & QUARTERLY, SPIN, NICKELODEON, THE WASHINGTON POST, THE NEW YORKER...

francisco naranjo

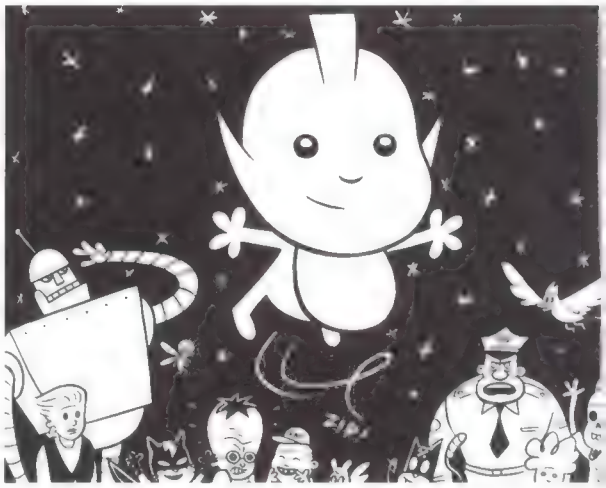
JAY STEPHENS

De entre todos los nombres que recoge este somero listado, probablemente el del canadiense **Jay Stephens** sea uno de los menos familiares, pues hasta hace bien poco no había obtenido siquiera la mínima popularidad "alternativa" de la que gozan algunos de sus compañeros ni, en su defecto, la atención de la crítica.

THE LAND OF NOD, publicada en 1996 por Black Eye, fue la serie que vino a sacarle del anonimato y generó un aparente surgimiento de la nada que en realidad venía a cimentarse sobre una carrera que, siendo aún ciertamente breve, llevaba en marcha algunos años ya y había deparado algún título notable.

Stephens, que cursó estudios en el Ontario College of Art y que dio sus primeros pasos como historietista en el minicomic *REACTOR GIRL*, editado por **Michael Vrána** (más tarde editor jefe de Black Eye), dejó patente su desconcertante versatilidad y su voluntad de no renunciar a ningún registro ni estilo en su primera serie, *SIN* (cinco números publicados entre 1992 y 1994), a la que seguiría *SIN COMICS* (dos números, 1994), ambas editadas bajo el sello Tragedy Strikes Press. En sus eclécticas páginas convivieron sin trauma alguno animales antropomórficos de lejano parentesco con **Hanna-Barbera** y superhéroes de tono retro y linea clara, que igual protagonizaban un chiste que una aventura más larga, o se veían interrumpidos por la inserción de publicidad falsa.

En 1994, **Stephens** optó sin embargo por la escisión de su trabajo en dos nuevos títulos, que recogían no sólo ambas corrientes, sino también a los personajes creados en la anterior etapa. Así, *THE LAND OF NOD* (dos números, Black Eye,



1996) se propuso seguir ofreciendo las peripecias del Simio Espacial Número 8, del icónico Captain Rightful -que llegaba invariablemente tarde para salvar a las indefensas víctimas en cuya ayuda acudía- o de Tutenstein, el niño momia, mientras que *ATOMIC CITY TALES* (tres números y un especial, Black Eye, 1994-95) se centraba en las absurdas andanzas de Big Bang y su grupo, The Astonishers, enfrentados a Doc Phantom y su Maniac Gang, para inspiración del propio **Stephens**, convertido él mismo en personaje con idéntica misión, la de convertir en historietas las aventuras del supergrupo. La vida de ambas series resultaría errática y escasa: si *THE LAND OF NOD* desaparecería como tragada por la tierra hasta su reciente reencarnación como miniserie en el sello Dark Horse, *ATOMIC CITY TALES* encontraría nueva vida en la editorial Kitchen Sink, para desaparecer también tras una primera saga (nºs 1-3, 1996) con la promesa, aún incumplida, de nuevas entregas.

Curiosamente, pese a la escasez de su obra, **Jay Stephens** cuenta con varios volúmenes recopilatorios en el mercado, que permiten ponerse al día a los lectores rezagados: *THE LAND OF NOD TREASURY* (Black Eye, 1996) recoge el material de *SIN* y *SIN COMICS*, junto con bocetos y veinte páginas de material inédito; *GO POWER! THE ATOMIC CITY TALES COLLECTION* (Kitchen Sink, 1997) reune todo el material previo a la miniserie de Kitchen, con ocho páginas nuevas; y *ODDVILLE* (Black Eye, 1996) agrupa en un tomo la serie homónima aparecida semanalmente en varios periódicos de Estados Unidos y Canadá.

Además, **Stephens** mantiene una estrecha relación con **Paul Pope**, que se ha visto reflejada en varias colaboraciones.

Jose María Méndez

ADRIAN TOMINE

Pocas obras muestran con tanta claridad como la de **Adrian Tomine** los rasgos más típicamente identificables del "joven *comic* alternativo americano". Tono tristón, que en este caso concreto podría más bien describirse como afición a revolcarse en la miseria; cuidado por el diseño y la presentación del tebeo como producto; nostalgia de modas y décadas pasadas, en especial de los años 40-50; desapego por las convenciones narrativas más sobadas (presentación-nudo-desenlace)... Las páginas de **Tomine** describen de manera ejemplar los rasgos comunes a cierta manera de hacer tebeos que cada vez está más extendida.

Adrian Tomine (Sacramento, 1974) conoció los *comics* de la manera más sana posible: pasando la infancia como *fan* de Spider-Man hasta que, con la llegada de los "superhéroes adultos" (*Dark Knight*, *Watchmen*) perdió el interés por el género. El descubrimiento en el instituto de *Love & Rockets* reavivaría su afición por las viñetas, y pronto se sumergirá en los *Neat Stuff*, **Robert Crumb**, Lloyd Llewellyn y demás. Animado por su hermano mayor (que fue quien le había iniciado en los superhéroes) y por los minicomics de **Terry LaBan** y **Julie Doucet** que compraba a través del correo, **Tomine** se decidió a dar a conocer al mundo las historietas que llevaba tiempo produciendo. El primer número de *Optic nerve* apareció en 1991, en una auténtica edición limitada: 25 ejemplares fotocopiados. El progresivo éxito de su trabajo, unido a una beca Xeric (que se animó a pedir al ver que la disfrutaban amigos suyos como las luminarias alternativas **Megan Kelso**, **David Laskey**, **Jason Lutes**, **Tom Hart** y **Jon Lewis**) permitieron que el nº 7 ya fuera un tebeo en condiciones con tirada de 6.000 ejemplares. Es en ese momento cuando **Tomine** decide descargarse del engorroso trabajo burocrático y de producción que exige la autoedición para llevar su cabecera a Drawn & Quarterly, cuyo editor, **Chris Oliveros**, había seguido de cerca sus progresos. En abril de 1995 se publica el número uno del nuevo *Optic nerve*, en formato *comic book*, bajo el sello Drawn & Quarterly, que también recupera en un volumen, titulado *32 stories*, los minicomics anteriores. Dos años más tarde, sólo han aparecido cuatro entregas de *Optic nerve*, pero parece que la exasperante periodicidad semestral no ha mermado su público, ni mucho menos.

"No suelo tener citas, ni pertenezco a ninguna tribu. Sólo soy un tipo al que le gusta escuchar música atmosférica y preguntarse qué demonios hace aquí. Nada de sexo. Nada de drogas. Sólo aborrecimiento por esta concentración de cosas mundanas". Palabras de un lector de *Optic nerve* aparecidas en el correo del nº 4 de la colección, que demuestran que su significado no reside en su valor como objeto coleccionable o herramienta de entretenimiento desechable, condiciones a las que parece haber sido reducido el *comic book* moderno, sino en su capacidad para conectar emocionalmente con el público. *Optic nerve* tiene una obvia vocación literaria que lo relaciona con la narrativa breve americana derivada de **Raymond Carver**, y no sólo en el fondo, sino también en la forma. **Tomine** no ha creado personajes recurrentes, aunque sí vuelve sobre ciertos temas (la soledad, la incomunicación, la infancia), tipos (veinteañeros apocados, parejas descompuestas, personas inmersas en una marginalidad invisible) y ambientes (universitarios, urbanos, las estaciones extremas de los veranos calurosos y los inviernos gélidos) en historias cortas que sólo a veces son estrictamente autobiográficas. Aunque **Tomine** reconoce influencias de **Harvey Pekar** (obvias), los **Hernández** y hasta **Alex Toth**, en sus relatos, cada vez más largos y complejos, saltan a la vista las semejanzas con el **Daniel Clowes** más reciente y jugoso (no en vano ambos son vecinos, y el creador de *Eightball* ejerce el magisterio sobre su joven amigo no sólo a través del ejemplo impreso, sino con explicaciones directas). Historietas tan brillantemente intuitivas y descarnadas como *"Fourth of July"* o *"Dylan & Donovan"* ya le hacen merecedor del mayor de los respetos, y si nada se tuerce este diamante cada vez más pulido de 23 años se va a convertir en uno de los nombres esenciales del siglo XXI.

Trajano Bermúdez

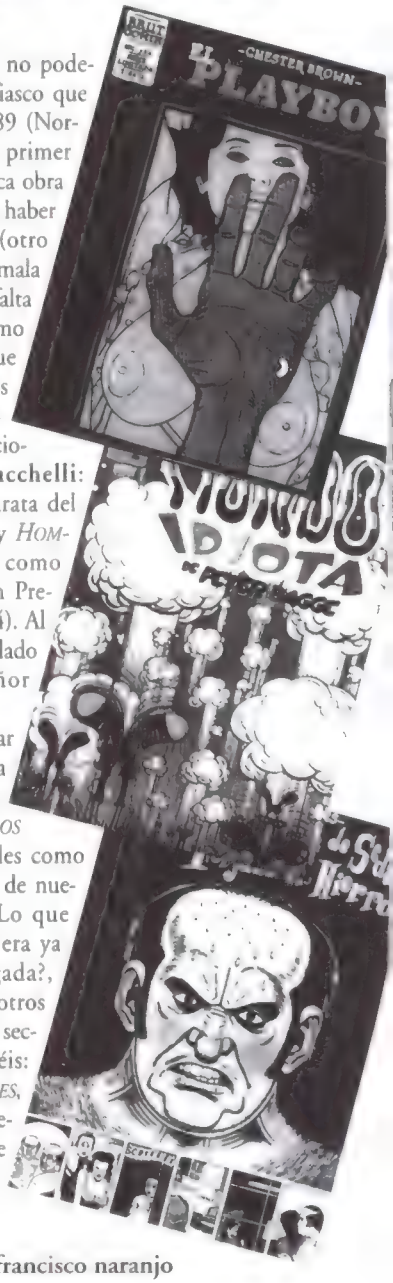
al alcance de la mano

Para estar al día de lo que se cuece en la escena alternativa *yankee*, lo mejor es apuntarse a un buen curso de inglés. No obstante, algunas cosas han ido apareciendo en nuestro país a lo largo de los últimos años, especialmente gracias al esfuerzo de la gente de La Cúpula. He aquí (y a riesgo de dejarnos algo en el tintero) una breve relación.

Efectivamente, ha sido en las páginas de El Víbora donde más autores alternativos (*underground*, prefieren llamarlos ellos) han ido viendo la luz con mejor o peor fortuna: desde los clásicos **Crumb** o **Shelton** hasta el mismísimo **Mazzucchelli**, pasando por **Bill Griffith**, **Carol Lay**, los **Hernandez**, **Burns**, **Spiegelman**, **Clowes**, **Bagge**, **Kim Deitch**, **Spain**... Sin embargo, hasta la creación del sello Brut, las monografías no parece que hayan tenido la aceptación deseable (**Jaime** tiene dos libros, *Mechanics* y *Las mujeres perdidas*; **Beto** cuenta con nada menos que cinco títulos en la ya desaparecida colección Historias Completas, *Pasión en la frontera* I y II, *Sopa de gran pena* y *Calor humano* I y II; el ya lejano *Misterios de la carne* de **Burns** fue un fracaso abismal; sí parece que tuvo buena aceptación la publicación en cómodos tomitos de *Omaha*, la *soap opera* picantona de **Waller** y **Worley**, así como las recopilaciones de *Odio*). Tal vez como arrastre del éxito generalizado del formato *comic book* (que en español debería llamarse cuaderno, supongo, o incluso tebeo sin más), es el material de Brut el que parece que funciona: ya han aparecido seriales de **Chester Brown** (*El Playboy*) y **Dan Clowes** (*Como un guante de seda forjado en hierro*), alguna cosa del siempre espléndido **Burns** (*Burn again*, una obra maestra) y otro título de **Bagge** (*Mundo idiota*, que recopila material anterior a su *Odio*); y se prometen futuras incorporaciones de peso al catálogo: la obra completa de **Jaime Hernandez** o el *City of glass* de **Mazzucchelli**, por ejemplo.

En otro orden de cosas, no podemos dejar de mencionar el fiasco que supuso la publicación en 1989 (Norma/Muchnick Editores) del primer tomo de *Maus*, la emblemática obra de **Art Spiegelman**: aún debe haber varios almacenes a rebosar (otro ejemplo, suponemos, de una mala distribución y una absoluta falta de criterio publicitario). Como tampoco podemos obviar que la gente de *El wendigo* nos obsequió con una edición primorosa de dos títulos excepcionales del mejor **Mazzucchelli**: *Discovering America* (separata del número 61/62 de la revista) y *Hombre grande* (que apareció como número dos de la Colección Premios Haxtur a finales de 1994). Al menos, ahora podrá ser recordado por algo positivo el señor **Arbesú**, para variar.

Por último, antes de cerrar un apartado que ya se nos ha ido de espacio, señalar la aparición en *Nosotros somos los muertos* de autores esenciales como **Chris Ware**, **Julie Doucet** o, de nuevo, **David Mazzucchelli**. Lo que transforma una revista que era ya necesaria en ... ¿cita obligada?, ¿imprescindible? Elegid vosotros mismos el término. (Y, en la sección de saldos, no lo olvidéis: *Invasión de los Elvis zombies*, Colección Imposible nº6, Arrebato Editorial, 1985; una de esas cosas inclasificables de **Gary Panter**.)

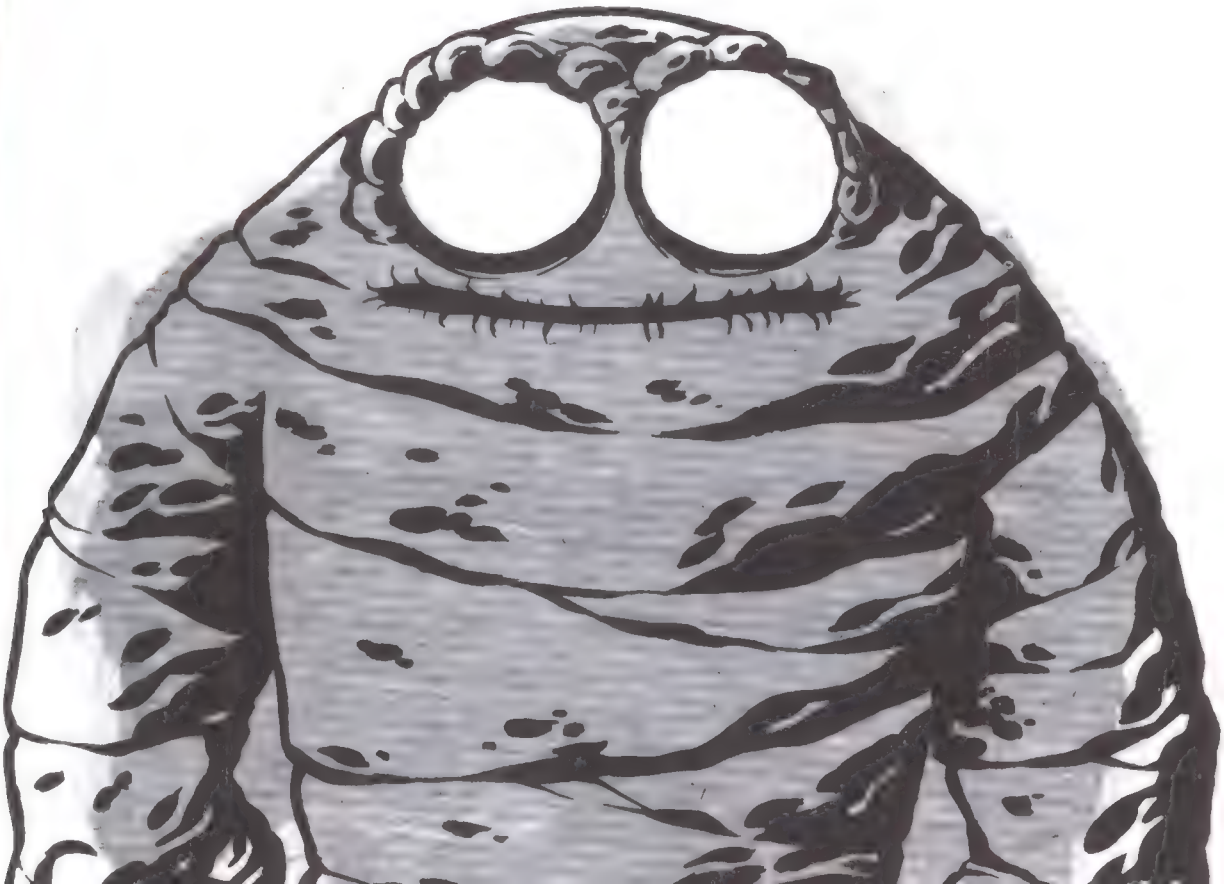


francisco naranjo

portafolio

ALBERT MONTEYS

En la pasada edición de los premios del Salón estuvo a punto de salir a hombros y dar la vuelta al ruedo. Que el autor de Calavera Lunar ganaría el galardón al mejor historietista novel estaba cantado, que además aspirase a Mejor Obra y Mejor Guión (trofeos que finalmente no acabarían en sus manos) demuestra hasta qué punto las mayores expectativas rodean a Albert Monteys. Este barcelonés, nacido en 1971 y licenciado en Bellas Artes en 1994, es un trabajador nato al que se puede encontrar tanto en proyectos más personales, como el citado Calavera Lunar o el aclamado Mondo Lirondo (obra del colectivo La Penya), como en publicaciones de sesgo más comercial, como El Jueves, para la cual colabora desde hace más de año y medio, y donde actualmente produce dos series: Pacos Bar y Tato con moto y sin contrato.



"¡Las tentaciones de San Elequiades!" (1997), historieta inacabada homenajeando al maestro Kirby.

Mi trabajo para El Jueves, a decir verdad, es un poco alimenticio. También es dibujar, claro, que es lo que a mí me gusta, pero no es exactamente lo que yo querría. Me considero un profesional, obviamente, pero es cierto que a veces uno se plantea si no sería mejor abandonar esa postura y abordar los *comics* de manera más vocacional. De hecho, me estoy planteando muy seriamente dejar lo de El Jueves y prepararme unas oposiciones o algo así, porque de pronto me encuentro con que ha pasado un año y no he tenido tiempo para hacer nada más que lo de El Jueves, que está muy bien, pero a mí también me gustaría hacer otras cosas. Me gustaría tener un mes para poder dedicarme a preparar mi *comic book*, porque ahora mismo tengo muchas ideas pero no puedo sentarme a hacerlas. Tengo cinco minutos libres, media hora. Cada día voy a El Jueves a las nueve de la mañana, y desde allí dirijo la revista Puta Mili. Salgo a las cinco y media y voy a hacer la prestación social sustitutoria. Llego a casa a las diez y me pongo a dibujar hasta las cuatro de la madrugada. Duermo cuatro horas cada noche y a las ocho me levanto para ir a trabajar otra vez. Ésta es mi vida durante todo este año, y me gustaría ganar tiempo, quizás trabajando media jornada, o dejando de hacer algo en El Jueves, en fin, intentando recortar. Mi sueño dorado sería hacer lo que hace **Dave Sim**, aunque últimamente se esté perdiendo un poco. Cada mes o cada dos meses sacar mi mundo en una publicación fiable y que vaya saliendo regularmente, porque a mí me gustan las series largas. Me gustaría llegar al número ciento y pico de una serie contando algo realmente. Levantarme cada día a las ocho de la mañana, dibujar mi página, irme a dormir satisfecho del trabajo y levantarme al día siguiente para continuar. Si no hiciera otra cosa, si tuviera tiempo, sí que sería capaz de hacer un *comic book* de 24 páginas todos los meses.

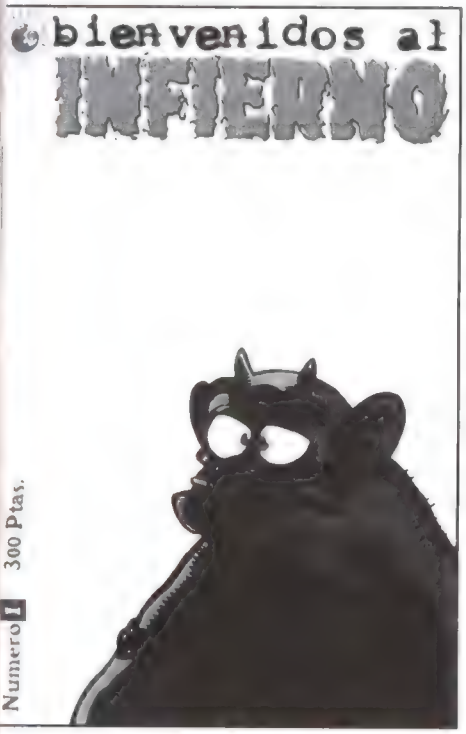
Si hay muchos jóvenes que no son fiables para entregar todos los meses, es porque el pez se muerde la cola. Por una parte no hay gente que se pueda dedicar 24 horas al día a un tebeo para sacarlo cada mes, porque los tebeos no se venden, y los tebeos no se venden porque no salen regularmente. Lo que pasa es que siempre tiene que haber gente que se tire de cabeza al mar, que se arriesgue, como es el caso de **Germán**, al que admiro por haber hecho lo que quiere hacer, que es lo que yo me estoy planteando seriamente. Lo hago y, si veo que dentro de un año la cosa no ha funcionado, pues bueno, ya he sacado doce números y tampoco me voy a quedar muerto de hambre en un arroyo.

Yo con *Calavera Lunar* he ganado cero pesetas. Bueno, he ganado un premio, y con eso me ha dado 250.000, pero ha sido por esa circunstancia. Yo creo que es cuestión de arriesgarse, y si realmente la cosa no va bien, dentro de cuatro o cinco años la cosa va a petar y no habrá más gente dispuesta a seguir así, primero porque las editoriales no tienen grandes beneficios, simplemente cubren gastos, y segundo porque los dibujantes llegan a un punto en el que tendrán que hacer algo para vivir, a no ser que con 50 años sigan en casa de sus padres. En el futuro hacer tebeos va a suponer un sacrificio mucho mayor, y hará falta gente que se moje el culo.

Sorprende mucho que la nueva historieta no busque alternativas, es decir, que la edición alternativa lo es porque el dibujante no cobra, excepto casos excepcionales como el Tmeo, El Pregonero, algunas cosas de Camaleón... en general, alternativo significa que no lo saca una editorial grande, pero los contenidos son una imitación, cosa que me parece un poco rara. Imagino que esto se debe a que la mayoría de los dibujantes son gente muy joven que todavía no se ha formado un estilo, están en la fase de imitar. Son gente entre 18 y veintipico años.

¿El papel de El Jueves en el mundo del *comic*? Para mí El Jueves es un *comic*, en el sentido de que un *comic* es cualquier cosa que tenga textos con dibujos. Como medio, es un *comic*. Pero si hablamos de géneros, pues no. No tiene nada que ver con el *comic*, porque en el *comic* todo es ciencia ficción, ya sean superhéroes o lo que sea. El Jueves es un tebeo que se hace de cara a la gente, y en este sentido está bien hecho, porque funciona, se vende y gusta. El mundo del *comic*, sin embargo, tiene el problema de que se

alimenta demasiado de sí mismo. Tenemos el ejemplo de **Jack Kirby**. **Jack Kirby**, excepto a los cuatro *freaks* que flipamos con él, a todo el mundo le parece feísimo. En cambio, nosotros venga a sacar especiales de **Jack Kirby**, a hacer homenajes a **Jack Kirby**... esto son cosas que están de espaldas a la gente por completo, lo cual no es que esté bien ni esté mal, porque yo soy el primero que lo hace, pero me parece que demuestra que en el mundo del *comic* sólo interesa vender a los que ya les gustan los *comics*. Si lo comparamos con el cine y la literatura, nos damos cuenta de que no existe *comic* para todos los públicos. Existe *comic* para adolescentes, *comic* para adultos, pero, por ejemplo, un señor oficinista con gustos poco sofisticados no puede encontrar un *comic* que le guste, un *comic* de fútbol, o romántico, como ocurre en Japón. La industria japonesa está muy bien pensada en ese sentido. Claro que yo tampoco soy el más adecuado para hablar, porque sólo quiero hacer lo que me gusta, y lo que me gusta son cosas que, evidentemente, tampoco son mayoritarias. *Calavera Lunar*, de entrada, echa hacia atrás. Alguien a quien le vaya la cosa esta retro y tal, a lo mejor se lo hojea, pero una persona que no lea *comics*... el *Mondo Lirondo* le gustaba a todo el mundo, aunque no hubiera leído nunca *comics*, porque no era tan autorreferencial.



Portada provisional para su nuevo proyecto Bienvenidos al infierno, *editado por Camaleón ediciones.*

Entre los jóvenes destacaría a **Germán**, que además me da mucha envidia por la apuesta que está haciendo. Por supuesto, a mis amigos de **La Penya**, **Ismael, José Miguel, Alex**, aunque a veces hagan cosas más comerciales. **Pulido** me parece un dibujante estupendo y un narrador muy bueno, aunque como tampoco he visto guiones suyos, como autor no puedo opinar sobre él. **Chaves** me parece que promete.

Viendo la exposición de Jóvenes Autores del pasado Salón del Cómic, ves que hay muchos dibujantes, pero faltan guionistas. Faltan historias distintas, o que cuenten algo, ése es el mayor problema de la generación joven. Creo que en parte es porque hay mucha incultura, entre comillas. Yo creo que un guionista tiene que leer, que ir al cine... Veo que muchos de los que están haciendo lo de Laberinto, por ejemplo, tienen como mayor influencia a **John Woo**, como máximo, y es lo más. Es muy divertido, sí, pero de ahí no se aprende más que cómo narrar una pelea. Pero cuando ya has narrado 25 peleas, se convierte en un juego de circo, en el más difícil todavía. Creo que faltan referentes, literarios y de otra clase. Una persona que nada más que ha leído superhéroes, bueno, y a lo mejor *Dragonlance* o algo así, no puede aportar nada. Si sólo has leído tebeos, sólo puedes aportar lo que ya decían otros tebeos, de modo que al final los tebeos sólo son refritos de historias parecidas, homenajes a cosas que se han hecho antes, y acaban siendo un jeroglífico para la gente que no ha leído tebeos. Lo que más me llama la atención de dicha exposición es que no haya cosas que contar. No entiendo por qué alguien cuenta cómo se pegan dos tíos... sí, vale, es un género y hay que hacerlo... pero que entre tanta gente no haya ninguna historia real que contar... Tampoco diré que sea una exposición decepcionante. Es muy... bonita. Pero yo, de los tebeos que hay ahí, leerme, lo que se dice leerme, puedo leerme cuatro. Están muy bien dibujados, y muy bien de anatomía, pero es que son cosas que no me leería en la vida.

La Penya nace en la Facultad de Bellas Artes, entre gente que se reúne en el bar, hace *comics* y tiene gustos parecidos. Empezamos a hacer *comics* entre nosotros, uno hace una viñeta y se la pasa al siguiente, y éste al otro... En cuarto de carrera decidimos darle un poco de forma a aquello y llevárselo a Camaleón, y así salió el número 0 de *Mondo Lirondo*. A partir de ahí, seguimos trabajando y pasándolo bien hasta que acabamos Bellas Artes. Después, continuamos más o menos un año juntos haciendo cosas y ahora todo está un poco más diluido porque cada cual tiene su lío por su parte. Uno está en Palma, el otro en Sabadell, unos hacen El Jueves, otros hacen el *Chichi Squad* y el *Yoko*, y otro está en publicidad, así que nos vemos cada quince días, y cuando nos vemos no hacemos guiones. Antes era vernos cada día, reírnos un montón, nos lo pasábamos de puta madre. El último *Mondo* ha sido quedando a la fuerza para hacerlo, un poco de esbozo de guión, y después cada uno se lo llevaba para casa, pero no ha habido esa interacción que le daba la salsa. Al principio, para hacer el *Mondo*, quedábamos los cuatro, cogíamos la hoja, recordábamos cómo iba la historia,

comentábamos lo que se nos ocurría, todos sugeríamos algo, a veces nos peleábamos muchísimo por una palabra o algo así. Pero estaba todo pensado, teníamos planeado incluso el final de la serie. Lo que sí surgía espontáneamente eran los *gags* de cada historia.

Con el número 7, *Mondo Lirondo* acaba su primera etapa, es el último número, y porque nos sabe mal dejarlo de hacer durante tanto tiempo, cerramos todo lo que es el argumento de la primera historia. A partir de ahí haremos especiales, sacando números sueltos, de modo que la gente no esté en espera de a ver si sale algo para continuar la historia. Se comprarán el número suelto y punto. Más que nada lo hacemos para quitarnos la presión de hacer *Mondo* por fuerza.

mucho en todas sus etapas. Creo que debe de ser el único dibujante de *comics* que no mete en su obra una línea que no quiera hacer. También lo que ahora tiene flipado a todo el mundo, el *Acme Novelty Library*, que me parece realmente impresionante. Me gusta mucho *Nexus*, es uno de esos tebeos que me encanta cada vez que me leo uno, y no sé por qué. Me gusta el ambiente, el guión no es nada del otro mundo, pero está bien. Supongo que es sobre todo por el dibujo, **Steve Rude** es una bestia parda. **Kyle Baker** me gusta cuando hace cosas que están bien, porque lo que hace últimamente en el Mad es un churro. Bueno, de hecho me hace sentir bien, porque lo veo como yo en El Jueves: ¡Mira, hombre, éste también tiene que ganarse la vida! Pero el *Cowboy Wally Show* y el *Why*

...PER COMENÇAR TENIM L'APERITIU...
DE PRIMER, TENIM "PLAT FANTASMA"
ABANS QUE RES. VOLDRIEM DONAR-VOS LES GRACIES PER HAVER VINGUT!
EHEM..
.. A CONTINUACIÓ, ENTRECOT DE VEDELLA AL PEBRE VERD!
AMB GUARNICIÓ!
I PASTÍS DE LLIMONA!
GRACIES!
I SENSE MÉS PREÀMBULS: QUE HI HA PER DINAR?
BON PROFIT!
HAVENT DINAT S'OBRIRÀ UNA DISCO AL PIS DE SOTA..
...PODEU DEMANAR TANT CAVA COM VULGUEU..
YES
ESPEREM QUE PASSEU UN BON DIA!
GRACIES. GRACIES. GRACIES!

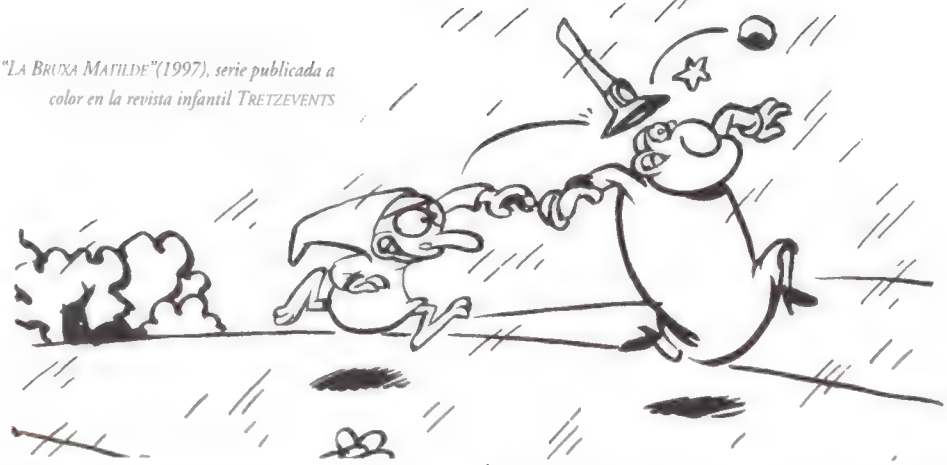
Ante la sorpresa de los invitados. Monteys realizó su propio Menú para el banquete de boda (1997).

A partir de ahora, cada entrega tendrá sentido en sí misma. Aunque siga de historias anteriores y después continúe en otras, se podrá leer como una unidad, como novelas cortas. No se puede sacar una serie de continuará con un número al año.

En *Mondo* hay referencias a cosas muy personales, chistes absolutamente privados, personas que conocemos. También, claro, **Disney**, **Crumb**, que nos gusta mucho a todos y es uno de los que suele sorprender a la gente si lo citamos como influencia en el *Mondo*. De *manga* también hay cosas que le gustan bastante a Ismael, como *Akira*. Y también hay muchas escenas que están sacadas directamente del cine, como por ejemplo de *El Cabo del Miedo*.

En mi biblioteca personal de favoritos hay tebeos muy dispares. Está **Robert Crumb**, que me gusta

I Hate Saturn me parecen obras maestras. **Max** me encanta, además ahora está en una gran etapa de madurez. Gráficamente me parece espléndido, de contenido a veces me resulta un pelín espeso. Me gustan autores que destacan por la limpieza gráfica, y eso que yo no soy muy limpio. Luego, entre mis fetiches está **Kirby**, los *comics* de la E. C., el Mad antiguo. Una cosa muy tonta que me gusta mucho son los *comics* de *La Masa* de **Herb Trimpe**, que me encantan. Lo primero que leí fue mucho *Mortadelo y Filemón*, mucho Bruguera, después estuve leyendo superhéroes durante dos o tres años, lo dejé cuando las *Secret Wars*, que me hicieron perder el interés completamente. Después vino la época de los Cimoc y demás, con los que estuve hasta que llegó *Watchmen*. *Tintín* no me gusta, desde que era pequeño se me ha caído de las manos, pero *Astérix* siempre me ha gustado mucho. También entre los 12 y los 15 años estuve comprándo-



"La Bruixa Matilde"(1997), serie publicada a color en la revista infantil Tretzevents

me el Spirou francés y leyendo cosas de la escuela franco-belga.

En música soy un poco ecléctico. Tengo todos los discos de **Jethro Tull**, pero ahora también estoy mucho con **Tom Waits**. En literatura estoy con **Paul Auster**. Aunque cada vez tengo menos tiempo, intento leerme al menos un libro a la semana. *A sangre fría* es uno de los libros que más me han impresionado en mi vida. En cine también tengo mis fetiches de serie B de los 50 que son los que les gustan a todos los *freaks* que cuando eran pequeños estaban solos en el patio leyendo tebeos de superhéroes: *Ultimatum a la Tierra, Planeta prohibido, El día que Marte invadió la Tierra, La humanidad en peligro*... Luego, lo que le gusta a todo el mundo: **Scorsese, David Lynch**...

Calavera Lunar surge un día que abro una caja de juguetes de cuando era pequeño y me sale un Airgam Boy que es Calavera Lunar tal cual, un esqueleto con traje de astronauta. Lo dibujé, le puse debajo *Calavera Lunar* y lo dejé ahí. Al cabo de muchos meses se me ocurrió que podía hacer algo con eso. Debo decir que si no hubiera abierto aquella caja, habría hecho igualmente otra cosa, porque ya había decidido que era el momento de ponerse a ello. Empecé tres o cuatro veces y lo rompí, porque no acababa de encontrar el punto. Mis amigos de **La Penya** me dijeron que estaba bien, que podía salir algo, lo cual me ayudó porque soy muy inseguro. Por fin me puse y justamente cuando tenía dibujadas seis páginas entré en El Jueves. No toqué nada durante 7 u 8 meses porque no tenía tiempo. Cuando se acercaba el Salón de 1996 me dije que tenía que sacar algo y lo acabé en diez días. El guión ya estaba hecho desde el principio, claro, el guión es siempre lo primero que hago, lo cual no quiere decir que sea muy metódico. A veces hago primero la página 15, luego entinto la 12... aparte de que como trabajo cuando puedo... pero siempre hago primero el guión. La página que hice a las 7 de la mañana es la página en la que el Niño Mina huye de casa de sus padres mientras ellos discuten.

Del Coronel Zit alguien me dijo que se parecía al Capitán Stern de **Berni Wrightson**, lo cual es cierto, pero yo no lo pensé en su momento. Del Niño Mina también descubrí después que se parece mucho a un personaje de un catálogo de Fantagraphics que dibujó **Daniel Clowes**. Aunque no estaba pensando en él cuando lo dibujé, lo había visto antes, así que debía de tenerlo asumido. Saltarín es el típico compañero. De hecho, en *El Fantasma del Espacio* de **Hanna-Barbera** salía un bicho parecido. Por cierto que *El Fantasma del Espacio* es una de las influencias de *Calavera Lunar*. El nombre de García de Clueca y Losillo está inventado completamente, no existe, y el bicho es un monstruo de **Kirby**.

No pensaba hacer más *Calavera Lunar*, pero en el último Salón del Cómic me han convencido para volver. Me lo estoy planteando. Me daba miedo hacerlo, porque me lo había planteado como un número único, y ya había contado todo lo que había que contar. Me parece un poco artificial hacer otro sólo porque es lo que tengo ya hecho y seguir es lo más fácil. Ocurre además estos días se me ha ocurrido una idea que no está mal. Claro que no sería el nº 238, sería el 145 o así.

Sin relación con *Calavera Lunar*, el nuevo proyecto que estoy preparando ahora aún no sé muy bien lo que va a acabar siendo. Primero quería hacer una cosa como de terror, misterio, siempre en clave de humor, claro. A mí me gustaría hacer una historia seria, pero es que me parece muy ridículo. Creo que hay que saber mucho para escribir algo realmente trascendente. Con el humor te quitas de encima la responsabilidad de contar algo serio. Si se cuela algo en el subtexto, estupendo, pero si no ya te has reído un rato y eso justifica las páginas. Me gustan mucho las historias de fantasmas a lo **P. D. James**, y me gustaría hacer algo por el estilo. Por ejemplo, me gusta mucho *Hellboy* por el ambiente. Me parece admirable la gente que hace historias capaces de hacerte llorar, pero yo no puedo evitar meter siempre el chiste, aunque creo que *Calavera Lunar* también es un poco triste.

El caso es que lo que quiero hacer es una serie mensual. Como eso es imposible, pues bimestral. Quería hacerla de 32 páginas. Como es imposible, de 24.

Me gustaría que fuera a color, porque a mí me gusta trabajar a color, y creo que eso no es tan imposible. Utilizaría el ordenador, además a mí me gustan los colores planos. Me gusta el color de *HATE*, que me parece muy adecuado, también el de *NEXUS*. Lo que ya no espero hacer en mi vida es algo tan bonito como lo del *ACME NOVELTY LIBRARY*. El color manual me cuesta mucho ponerlo y me queda muy sucio. Quiero que este *comic book* sea mi *EIGHTBALL*, no en el sentido de contenidos ni de estilo, sino como una plataforma en la que meter lo que me dé la gana. Aún no sé cómo se llamará, a lo mejor *BIENVENIDOS AL INFIERNO*, pero todavía no se me ha ocurrido. De momento está muy confuso, pero pretendo que empiece a salir dentro de unos meses.

Tengo otro proyecto más, aunque sólo lo coordinaría, y que sé que a mucha gente le apetece hacerlo: un tebeo de monstruos al estilo de la Marvel de monstruos. Seguramente se llamaría *MONSTERAMA*, y sería una revista en la cual colaboraría mucha gente. Lo llevaría con **José Miguel Alvarez**, y es algo que hemos comentado con **Germán**, con **José Miguel Chaves**, también pensamos comentárselo a gente como **Sequeiros, Max**... en fin, es un proyecto que tenemos para sacar un par de números al año. Sería un *comic book* apaisado, para hacerlo diferente.

Estos proyectos son para Camaleón. Sí me he planteado publicar en otros sitios, pero Camaleón tiene, por un lado, la desventaja de que, como no acaba de ser una editorial 100% seria entre comillas, a veces según qué tema resultan poco serios, pero por otro lado también tiene la ventaja de que puedes hacer lo que te dé la gana. Como empresa, es un poco discutible, como amigos, son amigos míos y sé que puedo llevarles lo que quiera, cosa que no pasa en otras editoriales.

Respecto al premio y las nominaciones, tengo sensaciones encontradas. Por una parte, alegría porque mucha gente ha votado por *CALAVERA LUNAR*. Esperaba estar nominado como autor novel, pero las otras nominaciones no me las esperaba. Por otra parte, siento un poco de escepticismo, porque me parece que 24 páginas son muy poco, es como estar nominado al Nobel de Literatura por haber escrito un cuento. Me parece una obra mínima para recibir tanto premio. *CALAVERA LUNAR* es el *comic* del que yo estoy más orgulloso, pero no es una obra inmensa, es un *comic* simpático y que está bien, pero me parece muy significativo que un *comic* que está bien sea uno de los destacados del año. Es bastante sintomático de cómo está el tema. También me da un poco de vergüenza, porque me parece que con **Germán** y **Pulido**, los otros nominados, estoy muy a la par. Supongo que lo que ha decidido ha sido el guión. En cuanto a eso de estar nominado a mejor obra y mejor guión al lado de *EL ARTEFACTO PERVERSO* o *EL SILENCIO DE MALKA*, ha sido como nominar a un cortometraje de bajo presupuesto junto a *BAILANDO CON LOBOS*.

Yo todo lo que he hecho lo tiraría a la basura. *CALAVERA LUNAR* me gusta porque es lo que me ha dado a conocer como profesional, y es lo que enseño por ahí. Pero de dibujo no me aguanto a mí mismo, además de que me pasa una cosa muy extraña, y es que no sé cómo no chupo de la gente que me gusta y en cambio chupo de gente que me gusta menos. Me gustan dibujantes muy limpios, y en cambio soy incapaz de hacer un dibujo limpio. Y a mí mis chistes no me hacen gracia, porque ya sé cómo van a acabar.

No me he planteado desempeñar un papel como *gran esperanza del nuevo tebeo español*. Yo no me considero responsable de nada. Parecerá egoísta, pero sólo me planteo hacer lo que me apetezca hacer y hacerlo todo lo mejor que sepa. En este momento lo único que me preocupa es no perder el hilo, porque desde *CALAVERA* no he hecho nada, y ahora estoy un poco preocupado por seguir trabajando en algo que merezca la pena, algo distinto y que me guste.

Santiago García

Batman con botas de bat-escalada montañera (1994-95)

APAGA Y VÁMONOS...

PEDRO ANGOSTO MUÑOZ
VILLARROBLEDO (ALBACETE)

De nuevo me tenéis aquí en lo que se está convirtiendo en una fea tradición: **Trajano** pone a parir alguna de mis obras de culto (mías y de muuuuucha gente más) y yo acudo raudo a desfacer el entuerto.

En este caso lo hago con menos premura: el éxito de *SANDMAN* (a pesar de los sangrantes precios de la edición de Norma, de la que todo el mundo protesta después de comprarla) es su mejor aval. Así que la pataleta de **Trajano** caerá en oídos sordos y sólo será atendida por algunos "lectores comprometidos" como un servidor que, por haber leído demasiado *SANDMAN*, estamos dispuestos a seguir las reglas hasta el final.

Sin embargo, si el texto sobre *KINGDOM COME* me resultó gracioso y acertado, aunque parcial, no puedo decir lo mismo de su reseña de *LAS BENÉVOLAS*. El tono es provocativo, y las razones argumentadas por el **Sr. Bermúdez** no me lo parecen por más que las miro. Por más que he releído la saga, no encuentro motivos que la desmerezcan con respecto al conjunto.

Claro que quizás el problema está en que yo soy uno de esos "forofos lameculos" que son capaces de aguantar cualquier cosa de **Gaiman** y no tengo criterio para juzgarlo. Sin embargo, no creo que esos sean términos adecuados para referirse al *fandom* de un determinado autor. Seguro que **Trajano** también es un "forofo lameculos" de cualquier autor (aunque nos vamos a quedar con las ganas de saber de quién) y nos sería muy fácil a los demás descalificarlo. Para más inri, se deduce del artículo que es un desdoro tener una nutrida biblioteca de obras de **Tolkien** (como es la mía, la de **Gaiman** y la de Lucien, ¡qué casualidad!).

La Redacción de U el Hijo de Urich se reserva el derecho de extractar convenientemente el texto de las cartas remitidas si procede, procurando siempre no tergiversar su contenido.

Para dirigirse a esta sección, escribir a

U EL HIJO DE URICH
ATOCHA 94, 2º C
28012 MADRID
urich@mail.sendanet.es

Si aún tenemos que discutir la calidad literaria de **Tolkien**, apaga y vámonos. No juegue usted con las palabras, **Sr. Bermúdez**, es de cajón que el *fan* de *SANDMAN* lo será de la literatura fantástica, y viceversa; ¿y qué?

En cuanto a la explotación del éxito de *SANDMAN* dentro de la línea Vertigo, es algo de lo que yo también aborrezco, pero no podemos echarle la culpa a **Gaiman**. Al contrario: nadie ha puesto tanto interés como él en controlar los *spin off* de su obra.

No puedo prestar oídos a las acusaciones de engreimiento de **Gaiman**, sobre todo después de haberlo tratado personalmente en el Salón de Barcelona. **Neil** es una excelente persona con un magnífico sentido del humor y sobre todo con una gran inteligencia. Y las personas inteligentes no son engreídas. Saben de sobra hasta dónde llegan sus capacidades. Casualmente **Gaiman** llegó a comentar que *"Cuando comencé Sandman tardaba dos semanas al mes en escribir un episodio. Cuando estaba concluyendo Sandman me costaba ocho semanas al mes hacer el mismo trabajo"*. Esto debería despejar cualquier duda sobre la dedicación de **Gaiman** a su obra. También hizo una graciosa mueca cuando le preguntaron qué opinaba de los que acusaban a *SANDMAN* de pretencioso: les falta un hervor (je, je...).

Es gracioso que **Trajano** dé por buenos los primeros 50 números y no le gusten los demás. Me permito sospechar que no se ha acabado de entender la obra (tranquilo, a mí al principio también me pasó). Llegados a los acontecimientos del nº 50, ¡no puede pasar otra cosa que lo que pasa! No cabe la crítica a la dirección de la obra pues una de sus características (y en *LAS BENÉVOLAS* queda patente) es que desde el principio fluye inexorablemente hacia el final de la historia, y Morfeo arrastra con él las vidas de todos aquellos con los que se ha relacionado. No es pues un capricho la aparición de todos los secundarios: Morfeo es "él y sus circunstancias".

Me gustaría contestar a la sentencia de que *SANDMAN* es un *"sucedáneo literario culturalmente acomplejado"*, pero la verdad es que el concepto se me escapa y me recuerda a aquellas ideas que suele tener Delirio sobre palabras que no definen nada. ¡A ver si llamamos a las cosas por su nombre, que a este paso *YOUNGBLOOD* va a acabar siendo "una hipérbole anatómica con carencias semánticas" en lugar de ser una mierda!

Está claro que la gracia de la saga no es saber cómo termina (cosa que **Gaiman** ya nos ha revelado), sino cómo se alcanza el final. Y lo hace

ceremonialmente, saboreando cada momento, cada situación de cada personaje. Son las Reglas, ya lo dice Matthew cuando se dirigen a enfrentarse a las Benévolas.

En cuanto a las reflexiones sobre la vida que **Gaiman** descuelga en sus diálogos, ¿acaso no es ése el tema de la serie, la vida? ¿No me irá a decir **Trajano** que **Gaiman** (o cualquiera) escribe por el simple hecho de hacerlo y con el único objetivo de entretener, verdad? Y es virtud de **Gaiman** el tramar interesantes reflexiones sobre la vida, ¿qué culpa tiene él de conectar con sus lectores, de decirles lo que ellos quieren oír? ¡Cuántos quisieran resultar la mitad de relevantes y comprendidos!

¿Usted cree que el disfrute con el reconocimiento de las alusiones en *SANDMAN* se debe a *"cierto subdesarrollo intelectual adolescente"*?... ¿Por qué sospecho yo que al **Sr. Bermúdez** se le han escapado las más interesantes, aquéllas que revelan el verdadero sentido de la obra en su conjunto? Si **Trajano** sospechase lo que **Gaiman** ha metido en *SANDMAN* "disimuladamente", se acabarían los insultos a los que nos hemos interesado por desvelarlo.

Si bien es cierto que Morfeo siempre ha sido un comparsa en su serie, creo que pocas creaciones de ficción tienen una personalidad tan desarrollada. Él y Matthew (el sirviente que se convierte en amigo), o Nuala (la sirvienta que siente un amor no correspondido), o Loki (con un *speech* que vale por toda la serie de Thor), o Caín (reclamando sus derechos como asesino)... en fin, dejo de cantar las virtudes de **Gaiman** y *SANDMAN* pues para mí están a la vista y no terminaría nunca. La caracterización de **Gaiman** es exquisita, incluso cuando construye caracteres (aparentemente) insípidos.

En cuanto al apartado artístico, **Hempel** es (junto a **Craig Russell**, **Vess** y **Zulli**) de lo mejorcito que ha pasado por *SANDMAN*.

En fin, me gustaría decir muchas cosas más y muy bonitas, pero lo cierto es que el árido escrito de **Trajano** no me inspira nada más. Dice **Trajano** que no le gusta *SANDMAN*. Y es cierto. Pero no hay que mezclar gustos con calidad. A mí no me gusta *WATCHMEN*, pero no dejo de quitarme el sombrero ante **Moore**.

Cuando aparecieron los primeros críticos rampantes demoliendo su obra, **J. R. R. Tolkien** resumió el problema en los versos:

The Lord of the Rings
is one of those things
if you like, you do
if you don't, you booo!

Dejemos que concluya **Gaiman** con una "reflexión sobre la vida y sus sutilezas" que creo que viene al caso de los defectos que el **Sr. Bermúdez** se ha entretenido en achacar. Dice Morfeo en el nº 60:

"Siempre ha sido prerrogativa de los niños y los imbéciles señalar que el emperador no tiene ropas. Pero el imbécil sigue siendo imbécil y el emperador sigue siendo emperador"...

P. D.: Ya que no te atreves con *ASTRO CITY*, te aconsejo que como próximo tema pongas a parir a **Pacheco**. Entonces sí que me verás "hecho una furia"...

¡¿YOUNGBLOOD una mierda?! Si aún tenemos que discutir la calidad artística de Liefeld, apaga y vámonos. - J.M.M.

ANSIEDAD...

MANUEL BARRERO
(SEVILLA)

U #3 vuelve a sorprender con un lavado de cara que mejora lo que ya estaba fetén. Las noticias, regulín regulán: creáis ansiedad con el tema de la Biblioteca Nacional, por aquello de saber qué nuevo ludibrío promovió **Cuadrado**; si lo que le pasa a Marvel me importaba poco (me importa, pero poco, **Méndez**, no me desdigas), lo que le pase a **Liefeld**, sinceramente me la refanfinfla. Buen texto el de **Kesel**, se agradece, así como el de **Franquin** y el merecidísimo espacio dedicado a **J. L. Munuera**. Del monográfico "¡Manga!" destacaría la labor de **Trajano Bermúdez** y **Antonio Trashorras**, de entre una labor de repaso que es la enésima pero que es de las más coherentes que he podido disfrutar últimamente (la de *MANGA TOUR* 0 tampoco estuvo manca). ¡Hurra por la crítica de **David Muñoz** sobre el "evangelio según **Folch-De España**"! No tan hurra por **Bustos** imitando el modelo **McCloud** para hacer su panegírico particular a **Seth**, que está cuco, pero debiera habérselo currado mejor: no hay colusión texto-imagen. De las tiras me quedo, aquí sí, con él, y también con **Olivares**. Y del resto: ¡qué demonios! la publicidad de la tercera cover, ¡qué bella es Tess Tinieblas!

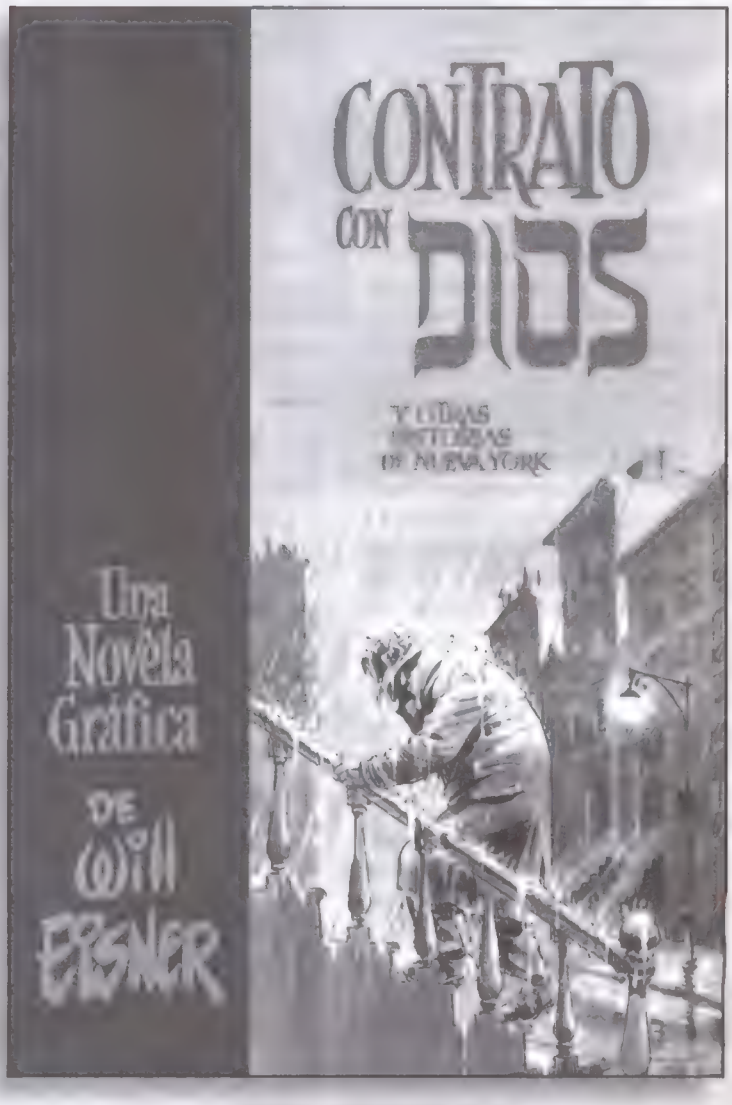
*No te falta razón, **Manuel**. Aquí debo entonar el más humilde mea culpa ante todos los lectores y el propio **Jesús Cuadrado** por haber hecho las cosas como nunca deben hacerse. Cuando me decidí a cubrir el evento de la Biblioteca Nacional, ideé un texto que luego resultó demasiado extenso para las limitaciones de espacio de la revista. Antes que obviar un asunto que me pareció grave cuando lo presencié -la mesa redonda a la que aludía en mi breve crónica- creí conveniente mencionarlo puntualmente y prometer un posterior texto más extenso. El incumplimiento de esa promesa, además, ha dejado en el aire una aparente declaración de hostilidades que, pese a su ominosidad, no era tal. En realidad, el prometido texto habría utilizado aquel incidente a modo de excusa para trazar un análisis más general de las famosas "mesas redondas" que suelen acompañar a las celebraciones públicas de este medio nuestro, en las que el casi siempre escasísimo público asiste sin excepción al mismo espectáculo, plagado de engreído exhibicionismo, absurdas polémicas personales que se pretenden "de fondo" y complacientes disertaciones que poco o nada tienen que ver realmente con la problemática de la Historieta. - J.M.M.*

NOVED
25 JU

JUEZ DREDD: LA LEY DE MEGACITY
Varios autores

SEMILLA DE LOCURA: 1.IGGUK
Civiello

DRUUNA-5: MANDRÁGORA
Paolo Eleuteri Serpieri



CONTRATO CON DIOS
Will Eisner

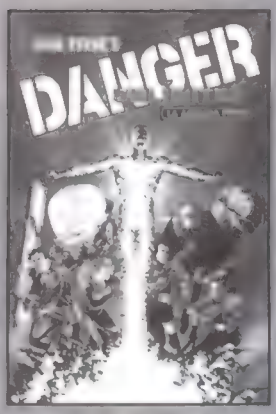
En 1978, Will Eisner sorprendió a todo el mundo con una obra magistral, Contrato con Dios, considerada como la primera Novela Gráfica moderna.

DADES
LIO

NORMA Editorial

BATMAN / ALIENS nº1 (de 2)
Ron Marz - Bernie Wrightson

Quién: Batman. Qué: los Aliens. Dónde: unas ruinas mayas. Cómo: con un choque épico en la mejor tradición del cómic de terror y misterio.



DANGER UNLIMITED
John Byrne

THE DREAMING: EL CHICO PERDIDO nº1
Hogan - Parkhouse

LOS LIBROS DE LA MAGIA: VÍNCULOS nº1
Rieber - Amaro - Gross

NUEVOS AUTORES

Luis Arance

Luis nació en Granada y es licenciado en Bellas Artes. Como historietista ha participado en varios *fanzines* granadinos y es autor de *El libro de la Profundia Media*, un excelente álbum en formato *comic book* editado hace un par de años por la Universidad de Granada que desgraciadamente pasó casi totalmente desapercibido en el momento de su edición. Además, Luis ha trabajado en diseño gráfico e ilustración. Actualmente reside en Melilla, donde ejerce como profesor de Diseño y Artes Plásticas. Luis fue uno de los 20 nuevos autores seleccionados para participar en la exposición Qué joven te veo del último Salón del Cómic de Barcelona.

Ladislao Kubala

Tras licenciarse en Bellas Artes, "Ladislao" comenzó a publicar sus desmadradas historietas minimalistas en 1994 en el *fanzine* valenciano Fan Comic. Desde entonces no ha parado de hacernos reir desde las páginas de otros *fanzines* como Wah-Wah, Monográfico, Consomé Royal, La Comictiva o Kovalski Fly. En 1996 Los 4 Fanáticos editaron el álbum *Palmiro Capón y amigos*, una exhaustiva recopilación de las desventuras protagonizadas por su "alter ego" historietil, el entrañable Palmiro Capón. En estos momentos, **Ladislao** se dedica a dar clases de pintura y dibujo en la Universitat Popular del Ayuntamiento de Valencia. **Ladislao** fue otro de los participantes en la exposición Qué Joven te veo.

Nº QUE DECIR TIENE, QUE AQUEL PATÉTICO ESPECTÁCULO ME DECEPCIONÓ MUCHO. MENOS MAL QUE POCO TIEMPO DESPUÉS, EN TVE COMENZARON A EMITIR EL CIRCO DE LOS BAJOS Y MI TRAUMA QUEDO ATENUADO AL VER LAS PUTADAS QUE TOFO Y MILIKI LE HACÍAN AL MALOGRADO GABI Y AL MAGNÍFICO SR. CHUBBYFO.

Sergio Bleda

(Albacete, 1974) Tras abandonar los estudios en 1990 para dedicarse por completo al *comic* y la ilustración, **Sergio** comenzó a publicar la tira cómica *Los saurios* en el semanario regional Crónica. En esa mismas fechas empezó a trabajar como ilustrador para el Ayuntamiento de Albacete y a colaborar en multitud de *fanzines*. En 1983, al tiempo que la editorial japonesa Kodansha compraba una de sus historietas a color, **Sergio** comenzó una fructfera relación con la revista de *comic* erótico Kiss Comix (desde entonces ha publicado en ella varios seriales escritos en su mayor parte por su novia **Rakel**). Además, ese mismo año **Mario Ayuso** editó el número uno de *El hijo de Kim*, una miniserie de tres números de la que sólo llegó a publicarse aquel primero, y que en 1995 fue por fin editada en su totalidad en forma de novela gráfica por la editorial Plaga. Su último proyecto es la miniserie de cuatro números *El baile del vampiro*, un *thriller* terrorífico que Planeta está publicando en estos momentos en su sello Laberinto. Además, el prolífico (y polifacético) **Sergio** ha dibujado *pin ups* para Comics Forum, dos historietas autoconclusivas para sendos especiales de El Víbora y otra para el número 14 de Superhéroes Marvel. Un consejo para intemautas: **Sergio** tiene su propia página web y está deseando que la visitéis. Su dirección es: http://www.ctv.es/USERS/sergiete/

David Muñoz

EL AMOR DUELE
RAMÓN DE ESPAÑA Y KEKO
GLÉNAT

Existe un mundo de coches que nadan elegantes en el asfalto como tiburones de hojalata, de asfixiantes noches urbanas con las ventanas abiertas y la radio encendida que emite el sollozante *LOVE HURTS* gemido por **Roy Orbison**, de ceños fruncidos que se reflejan en vasos de bourbon, de resacas aireadas en paseos junto a la playa y hombres muy hombres que actúan como les dictan las entrañas y mujeres que aman y hieren con el mismo mohín desdeñoso. Ahora bien, todos sabemos que ese mundo sólo existe en los saloncitos modernos forrados de estanterías repletas de videos, discos, novelas, álbumes de historieta y diverso material de referencia de la miope culturilla de fin de siglo.

Sin embargo, nadie lo diría leyendo *EL AMOR DUELE*, embarazosa fábula nostálgica de un mundo *pop* tan perfecto e imaginario como disecado. Un detective privado de buen corazón y nombre más bien feo - Brendan Beckett- escucha las lamentaciones de un locutor borracho y altruistamente decide ayudarle a encontrar a su misteriosa morena desaparecida. Lo que sigue es descargar el hilo de una trama que sorprende en cada página por su nula capacidad para provocar la sorpresa, ya que sigue fielmente los pasos argumentales que todos empezamos a aprendernos a partir del día en que cerramos el último libro de **Enid Blyton**: 1) descubrimiento de que la chica perdida podría ¡ay ! no ser lo que parecía; 2) descenso hacia el sórdido infierno del submundo de la pornografía; 3) escarceos con el lobo feroz de ¡oh ! las *snuff movies*; 4) escandalosas conexiones con figuras políticas de envergadura. Al mismo tiempo que la historia se desenrosca perezosamente, Brendan Beckett se nos revela en todas las facetas de su personalidad, que son un total de dos: tiene un atroz complejo de culpa católica y le gusta inventarse sargentos imaginarios para intimidar a sus posibles informadores.

A estas alturas, cualquier mastuerzo que ponga su firma en la portada (o carátula) de algo, intenta escurrir el bulto de la originalidad utilizando alguna de las siguientes excusas: es un homenaje; es una revisión irónica; es una actualización de los esquemas del... género, pasado, creador (póngase lo que convenga). **Ramón de España** no necesita escudarse en ninguno de estos argumentos: él ni plagia, ni homenajea, ni actualiza, ni revisa nada. Simplemente mimetiza con tal admiración la retórica de sus maestros que segrega una especie de sombra borrosa de lo que era el original: conserva la silueta, pero por dentro todo es vacío, excepto por la negrura, claro. Al principio, podríamos confundirnos con una imitación barata de **Walter Mosley**. Es decir, los mismos cansinos tópicos de **Mosley** pero sin la riqueza de su colorido trabajo de ambientación. Entre medias, ensaya memorias de un **Paul Schrader** confesional. La salida de tono de la conclusión, que tanto se esfuerza por sorprender y escandalizar al (ya un tanto irritado) lector, nos remite al hipotético escenario de un personaje de **Abel Ferrara** concluyendo una novela de **Jim Thompson**. Como, además, los diálogos abochornarían al Fumador de Cigarrillos en uno de sus días malos, y la desdramatizada narrativa se engancha con un par de tropezones bastante chuscos (especialmente torpes son las ráfagas de sexo), uno sospecha de todo. Es más, si no me constara el tantas veces probado amor de **De España** por los tebeos, casi pensaría que este álbum ha sido escrito desde una perspectiva de insultante desprecio hacia el coeficiente intelectual del público comiquero.

Pero ocurre que el ilustrador del asunto es ni más ni menos que **Keko**, y dado que **Jose Antonio Godoy** es uno de los pocos dibujantes verdaderamente extraordinarios que tenemos, el álbum ya se merece un res-

peto sólo por eso. Si embargo, intuyo que *EL AMOR DUELE* va a ser también uno de los trabajos más polémicos de **Keko**, incluso (especialmente) entre sus más acérrimos seguidores, uno de esos títulos de "lo tomas o lo dejas", odiado y adorado a partes iguales. Lo primero que desconcierta es el color, que amalgama una apastelada gama de tonos antinaturales y desleídos cuyo excelente efecto es el de hacer que la lectura sea desconfiada y como aguardando a que se revele un misterio grande que el guión no acaba de entregar. También es verdad que un porcentaje de lo raro del color se puede deber al error de fotolitado que ha hecho que lo finalmente impreso difiera de lo hecho por el artista. Por cierto que eso y una rotulación titubeante en algunas páginas son los únicos defectos de un producto por lo demás muy elogiable y que los laboriosos chicos de Glénat ya han prometido corregir en una inminente reedición con fotolitos nuevos. Además de al color, las innovaciones afectan también al mismo estilo de dibujo, que se arriesga a buscar una especie de realismo gestual bastante alejado de lo que hasta ahora había intentado **Keko**, y supongo que tampoco les va a sentar bien a muchos de sus fans, encantados de las rígidas caricaturas sombrías de *LIVINGSTON CONTRA FUMAKE* o *LAS ISLA DE LOS PERROS*. Pero esto, al fin y al cabo, es más superficial y por eso más sujeto al talante de cada cual. En el andamiaje, que es lo que importa, **Keko** sigue imponiendo su férreo dominio de los resortes narrativos del medio. Su manera de planificar la página, de equilibrar los elementos, diseminar las sombras y llevar el relato de una viñeta a otra y de cada página a la siguiente es tan excelsa que ni siquiera se nota, e incluso embarrancado con guiones tan ramplones como éste, sigue desplegando su batería de recursos de gigante. En realidad, podríamos decir que la página 34 por sí misma condensa la labor de los dos autores. **Keko** da una soberbia lección magistral de cómo ilustrar una sencilla conversación en la barra de un bar. El diálogo es como sigue : *"Supongo que lo ideal sería hablar con Dios directamente... pero llevo años intentándolo y aún no he conseguido que se ponga al teléfono..." "Pero sigues en ello. Y mientras tanto pones tu granito de arena para conseguir que el mundo sea un poco menos repugnante. Lo haces echando una mano a las almas perdidas con las que te cruzas." "Es un trabajo sucio, pero alguien tiene que hacerlo..."*

Yo, la verdad, creo que todo habría quedado mucho mejor si hubieran acudido al *LOVE HURTS* de **Gram Parsons** y **Emmylou Harris**.

Trajano Bermúdez

BLACK DEKER: YELLOW MOON
FERNANDO DE FELIPE
EDICIONES GLÉNAT.

Durante mucho tiempo, **De Felipe** fue la gran esperanza blanca del tebeo comercial español. Narrador eficaz y espectacular grafista, cada uno de sus libros constituía siem-

• La descomunal avalancha de novedades que se produce todos los años por estas fechas con motivo de la celebración del Salón del Cómic de Barcelona me obliga a ser mas conciso que nunca, así que no perdamos mas espacio y... ¡Al grano!.

• **MISS CHINA, SPIRIT OF WONDER** es el título del primer tebeo que se publica en España del semidesconocido *mangaka* **Kenji Tsuruta**, una atípica miniserie de cinco números ambientada en la Inglaterra victoriana y protagonizada por la temperamental casera oriental de un inventor chiflado. En *MISS CHINA* confluyen influencias tan dispares como las historias de Sherlock Holmes, la ciencia ficción americana de los

pre una bocanada de aire fresco por lo estimulante de su propuesta (canibalización y reelaboración de tópicos y lugares comunes, túnel de lavado *pop*, caótico catálogo de citas y rabiosa coctelera de clichés primorosamente puestos al día), entre el frenesí colorista y una sana experimentación formal no ajena, por fortuna, a la ironía. Sus trabajos, en fin, se leían con una sonrisa en los labios y casi nunca defraudaban.

Después de un tiempo de silencio, **De Felipe** retoma la saga de *BLACK DEKER* (que naciera sin mucho entusiasmo en la revista VIÑETAS) dispuesto a terminar de inscribirla en ese subgénero que llamaríamos de la aventura referencial (tarea que, en principio, debería poder completar con los ojos cerrados), pero algo no acaba de funcionar. El libro, a pesar de su brillantez gráfica, se ve lastrado por su condición de mera transición (la acción parece limitada a preparar los acontecimientos que llegarán a su paroxismo, presumiblemente, en la tercera entrega de la serie). Además, la narración se resiente del lastre, a menudo engorroso y casi siempre al borde mismo de lo superfluo, de una constante verborrea que no facilita en absoluto la lectura, que distrae, confunde y ni siquiera aporta un mayor conocimiento de los distintos personajes (el peligro de este tipo de trabajos que hemos definido ya como referenciales es ese, precisamente: superficialidad. Un peligro que el autor no ha sabido evitar esta vez, me temo).

Obra coja, pues, que no deja sin embargo de mostrar las mejores cualidades del narrador **De Felipe** (escrupulosa arquitectura de la plancha, minuciosidad temporal, planificación milimétrica), amén de su buen hacer como dibujante, campo en el que incluso puede hablarse de una cierta evolución (se abandona en cierta medida el espectacular barroquismo característico de anteriores títulos, e incluso el trazo mismo, denso y firme hasta ahora, comienza a simplificarse en lo que tal vez prefigure futuras sendas en la siempre inquieta carrera del autor).

O, en otras palabras, no es *EL HOMBRE QUE RÍE* (para mí, su obra más intensa y emocionante), pero no es tampoco un título desdeñable del que pueda prescindirse alegremente. Y no porque el mercado nacional continúe en barbecho (que también), sino porque en cada plancha palpita el talento visual de uno de nuestros más poderosos e inteligentes narradores (alguien capaz de robarnos el aliento incluso en horas bajas, como es el caso). Aguardemos, pues, a ver la tercera entrega de la saga (que, espero, no se demore tanto como ésta segunda).

Francisco Naranjo

DR. SLUMP
AKIRA TORIYAMA
PLANETA-DEAGOSTINI

Con la aparición de *DR. SLUMP*, cuya publicación original se remonta a 1980, cada vez nos falta menos para tener las obras completas del Emperador Toriyama traducidas al español, aunque en este caso, como en el del *TEATRO MANGA*, tengamos que resignarnos a la cansina lectura "en orden oriental", de derecha a izquierda y de "atrás hacia delante". Pero por este tebeo merece la pena hacer ese esfuerzo y casi cualquier otro, ya que estamos ante una obra mayúscula, una de las más estimulantes, divertidas y personales que se han publicado en España en, aproximadamente, los últimos cien años.

DR. SLUMP es la primera serie larga de **Toriyama** y el precedente inmediato de *DRAGON BALL*, pero no hay que tomarla por su valor arqueológico o como ensayo de lo que luego se desarrollaría extensamente en las aventuras de Goku y sus amigos. Es obvio que hay elementos comunes entre ambos títulos, pero el tono, el ritmo y las intenciones son esencialmente distintos. La acción de *DR. SLUMP* se desarrolla en Villa Pingüino, pueblo imaginario en el que vive el azorado Dr. Senbei Norimaki, quien construye un robot con forma de niña que es superpoderoso y miope, Arale. Los relatos

años cincuenta o el costumbrismo fantástico de las películas de animación de **Hayao Miyazaki**. El primer número incluye además una interesante entrevista con **Tsuruta**.

• En el nº 1 de **LA COSA PRINGOSA** el argentino **Dario Adanti** se decanta por un humor mucho más escatológico, excesivo y casposón que el de su debut español, el hilarante y hasta cierto punto sutil mini álbum **LA BALLENA TATUADA**. Aún así, joyas como la historieta *"EL CALAVERA PREPARA UN PASTEL"* justificarían por sí solas la compra de esta miniserie de dos números.

• El minilibro **¡LA VIDA ES BELLA!**, nº 5 de la colección Sombras de Midons Editorial, recopila algunos de

son breves cuentecillos humorísticos protagonizados por la traviesa robocita (desde el primer momento demuestra su vocación gamberril, más provocada por su ingenuidad y sus fuerzas desmedidas que por malicia), su creador, siempre al borde del ataque de nervios, y los variopintos habitantes de la aldea, en la que no es que haya de todo, sino que todo se convierte en personaje. La cándida personificación de los objetos inanimados nos da una pista del resorte que mueve *Dr. Slump*: no es que sus argumentos sean infantiles, sino que está concebido desde una perspectiva infantil, de absoluta inocencia, y la gracia de las situaciones se deriva precisamente de mirar con la franqueza y el afán de diversión propios de los ojos nuevos un mundo que ya conocemos.

A veces uno se ríe leyendo *Dr. Slump*, a veces simplemente nos quedamos estupefactos. Arale vuelve del colegio apesadumbrada: *"Dicen que soy rara"*. Las niñas la han visto en la clase de gimnasia y le han comunicado con pueril franqueza su escandalosa singularidad: *"No tengo... una cosa importante"* (más o menos lo mismo que habría dicho un Madelman después de su primer día de escuela). ¡Vaya! ¿Por qué el Dr. Norimaki no ha dotado a Arale con "eso"? Pues... ¡porque nunca ha visto uno! *"¡Sabotean la documentación!"*, exclama nuestro hombre agitando un puñado de revistas porno donde los genitales han sido cuidadosamente camuflados. Compárese esta historia con la que a partir de la misma premisa argumental dibuja **David Mazzucchelli** en NOSOTROS SOMOS LOS MUERTOS nº 4 y comprobaremos que el mundo es ancho y diverso y está poblado por gentes de todas las clases.

Por más absurdos que parezcan los elementos que se mezclan en *Dr. Slump*, una incombustible lógica interna hace que la narración discurra con la máxima fluidez, y la divertida sorpresa que producen sus páginas anima a seguir adelante (ojalá Planeta nos la hubiera ofrecido en un formato más voluminoso, o al menos con periodicidad más frecuente). Quienes busquen en Villa Pingüino un placebo del Valle de las Zarzamoras quizás encuentren consuelo, pero deberían tener cuidado. Su sabor es mucho más dulce e intenso, su aroma más exótico. A los organismos moderados puede afectarles gravemente, se recomienda leer con espíritu infantil y dejar el cinismo y la ironía para otro día que llueva más.

Trajano Bermúdez

LA HISTORIA EN LOS COMICS
SERGI VICH
GLÉNAT ESPAÑA

Primera entrega de la Biblioteca Cuto, una colección de textos dedicados a la *"teoría, memoria y ensayos sobre la historieta"* (cito textualmente) que **Joan Navarro**, animado por el discreto éxito del Doctor Vértigo, ha decidido poner en el mercado. Sin duda, la colección que todos esperábamos hace ya mucho tiempo, en la que no tenga necesariamente que conectarse cada libro con el submundo (cada vez más transitado, con desigual fortuna) del *gore*, de la *serie Z* o de eso tan difuso y a menudo banal que ha dado en llamarse "cultura alternativa". Una colección en la que se pueda leer sobre tebeos no porque sean el objeto de nostalgia del escritor, ni porque constituyan su fuente de más o menos gozoso onanismo. Un espacio para hacer Historia del medio, para hablar de gramática o para recoger la memoria de tantos autores que se nos van muriendo.

Lamentablemente, la primera entrega es un puñado de páginas perfectamente ilegibles firmadas por **Sergi Vich**, licenciado en Filosofía y Letras, diplomado en Arqueología y profesor de Historia en la UNED, que

los mejores trabajos como ilustrador del genial humorista (y colaborador de U) **Manel Fontdevilla**. Ya lo dice **Brocal** en la introducción del libro: *"En **Manel** no hay truco ni alarde alguno. Tan solo oficio, humanidad y un enorme talento"*. ¿Qué más se puede añadir?

• Norma Editorial ha editado en un solo tomo la última miniserie protagonizada por los intrépidos **MONKEY MAN AND O'BRIEN**, un *comic* de aventuras fantacientíficas inspirado en los clásicos *4 FANTÁSTICOS* de **Stan Lee** y **Jack Kirby** escrito y dibujado por el minucioso **Arthur Adams**. Aunque el dibujo de **Adams** está a la altura de sus mejores trabajos, es difícil leer las desventuras interdi-

ha colaborado en HISTORIA Y VIDA, HISTORIA 16 (e incluso en VIÑETAS) y que, inexplicablemente, no pone una coma en su sitio en todo el libro (y no hablo de exquisiteces estilísticas, sino de pura gramática elemental: las frases se amontonan, los párrafos se hacen más agotadores a medida que el texto avanza, pasar de la página 50 es casi una heroicidad). El tono general que este hombre da a su libro, además, recuerda poderosamente a la espesa elocuencia que derrochaba el **Coma** de sus mejores tiempos, y el método pedagógico es prácticamente el mismo: colocar títulos, nombres y fechas en ordenada formación, sin extenderse en más consideraciones.

Como su título indica, el libro de **Sergi Vich** pretende dar un repaso a cómo la Historieta ha abordado el género histórico a lo largo de los años. El problema viene cuando revisamos los títulos de los que habla (afortunadamente, hay un índice onomástico, además de una bibliografía e incluso una lista de las obras citadas que se han publicado en España: probablemente la única parte útil del texto) y descubrimos que la biblioteca del autor se nutre básicamente de material francobelga, con mínimas representaciones nacionales o sudamericanas (**Breccia**, *EL GUERRERO DEL ANTIFAZ*, Ikusager) y alguna referencia casi patafísica a los USA. ¿Dónde está el muchísimo *manga* histórico del que hasta yo tengo noticia, porque se ha publicado en Francia o incluso aquí? ¿Pero, de verdad nos tenemos que creer que el género no tiene más representantes en Estados Unidos que *WONDER WOMAN*?

Además, tras la agotadora lectura, una pregunta que no se borra de la cabeza: ¿y bien? Es decir, ¿cuál es la tesis del libro? ¿Acaso hay algo más que una retahíla de títulos, nombres, fechas y sapiencias historicistas? La respuesta, me temo, es que no.

(No obstante, no estaría de más apoyar la iniciativa editorial de **Navarro**. Como ya he dicho, ésta es la colección que todos esperábamos. Crucemos los dedos para que los siguientes títulos no sean, también, desechables.)

Francisco Naranjo

NOSOTROS SOMOS LOS MUERTOS Nº 4
VARIOS AUTORES
MONOGRAMA EDICIONES

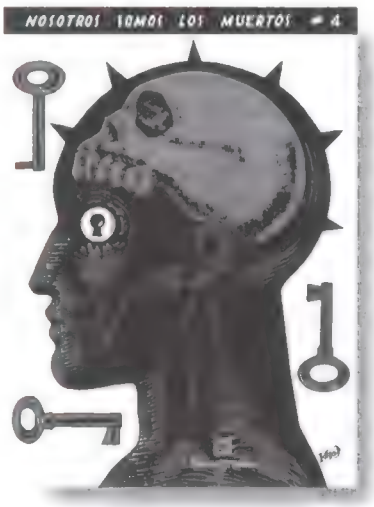
NOSOTROS SOMOS LOS MUERTOS está cubriendo, calladamente pero con todo derecho, el hueco de revista de historieta que necesitaba el aficionado un poco inquieto, la revista que puede comprarse con la confianza en un ramillete de autores interesantes y otro de nuevos con un nivel medio que, de momento, marca un listón muy alto. Desde la privilegiada -no económica sino humanamente- posición de **Max** en el mundo de los dibujantes de aquí y de fuera, y con la -como a él le gusta llamarla- complicidad de **Pere Joan**, se pone en circulación este proyecto; primero, por la sana necesidad de salir, de sacar algo, y, más tarde, tras una inicial reacción de expectación, aumentando en ambición y en intenciones, guiado por un sólido criterio en la selección, deudor de esas amistades impagables que colaboran por amor al arte, pero orientado a ofrecer, aun bajo la apariencia de lujo que formato y precio representan, historietas reales.

Porque un riesgo importante, sufrido en

mensionales del sr. Tiberius y su hercúlea *sidekick* sin preguntarse en algún momento qué tendrá este hombre en la cabeza para dedicar tanto esfuerzo a contar tan poca cosa. De todos maneras se lee a gusto y, a veces (pocas, desgraciadamente) hasta tiene cierta gracia.

• Si hace sólo un par de años, en plena crisis comercial del formato de álbum a la europea, me hubieran preguntado sobre el futuro comercial de los trabajos de **Hermann** en España, habría respondido que ninguno. Sin embargo, poco a poco se están publicando en castellano la mayor parte de las obras mas recientes del genial historietista belga. En **CAATINGA**, **Hermann** vuelve a re-

el pasado por otras publicaciones que intentaron cubrir un espacio con la pretensión de cultural, consistía en que, dando libertad a la experimentación y a la exploración del medio, se reunían trabajos a veces muy en el borde del concepto de historieta, que se iban convirtiendo en la norma de una manera de entender el *comic* que se quería arte, buscando esa identidad precisamente en cualquier hibridación con las otras, "mayores" artes. Quizá se intentaba dignificar demasiado por referencia a lo de fuera, a lo ya respetado, y ganarse así un lugar en ese hipotético cielo, sin llegar a darse cuenta lo que de intrínseco desprecio al medio de la Historieta lleva agazapado dentro un planteamiento como ese. La revista de **Max**, sin dejar de estar abierta, no quiere que la búsqueda de dignidades extra-historietísticas lastre el conjunto. Se ve (y se agradece) una voluntad de publicar tebeos, tradicionales o vanguardistas, pero legibles como historieta y presentados con cuidado, lujo y primor, procurando que sea su propio valor como piezas de lectura lo que hable de la dignidad y las posibilidades de este vapuleado y riquísimo medio. Este número 4 confirma, bastante bien ya, la dirección que habrá de tomar la revista. Los autores e historietas que ofrece mantienen las expectativas del brillante número 3 y permiten confiar en un futuro muy deseable. Esta vez se incorpora con mayor presencia gente del ámbito independiente americano de los que **Max** nos ofrece selectas piezas. **Julie Doucet**, con sus estrafalarios sueños dibujados, quizá lo más interesante de su *Dirty Plotte*; **Mazzucchelli**; **Max Andersson**, aunque sueco, publica en Fantagraphics. Y el genio indiscutible de los '90, **Chris Ware**, con su inquietante Jimmy Corrigan.



Max nos ofrece dos episodios de su nuevo personaje, Bardín el superrealista, en los que reinterpreta con agudeza y humor el mundillo de los surrealistas '20, apoyado en una ajustada iconografía. **Gallardo** aparece también, con su irrefrenable cachondeo. Además hay cosas de **Portela/Iglesias**, **Laura**, **Linhart**... entre los que más pueden interesar de los nacionales. Del panorama continental no hispano, la personal iconografía y el imaginario sexual de **Anke Feuchtenberger** junto a, quizás, la romana **Kati Kovács** y su simpática historieta de corte *indie* USA, son lo que más destacaría. Un número lleno de *cuadrinhos* para leer. Gracias.

Enrique Vela

SAMBRE IV: TAL VEZ HEMOS DE MORIR JUNTOS

YSLAYRE

GLÉNAT ESPAÑA

A pesar del enorme éxito conseguido en Francia y otros países europeos, *Sambre* no es una lectura fácil. Los autores (no olvidemos al Yann de los dos primeros tomos) corrieron un gran riesgo: usar un tono y un lenguaje muy distante de la sensibilidad de los lectores de hoy, a pesar de las posibles y evidentes críticas que ello podía acarrearles: pretenciosidad, pedantería y alguna que otra cursilada poco digerible. Pero esta elección (muy valiente, a mi entender) tiene una finalidad, fundamentalmente, expresiva y narrativa. Más allá de la pose estética, el estilo utilizado, altisonante y grandilocuente si se quiere, es elegido por su adecuación a lo que se quiere transmitir: una exploración en los sentimientos, las pasiones y las formas de pensamiento que alentaron el Romanticismo y la revolución romántica de 1848.

currir a la clásica estructura de *western* que tan buenos resultados le ha dado a lo largo de toda su carrera para narrar una historia digna del mejor **Peckinpah**, con despiadados terratenientes, inocentes granjeros y "bandoleiros" de por medio. Igualmente recomendable es *William*, nº siete de la serie *Las torres de Bois-Maury*, una apasionante "historia negra" ambientada en un medioevo pesadillesco, quizá dibujada algo más apresuradamente que *Caatinga* pero no por ello menos interesante.

• **Vórtice** es el título de un álbum que en estos momentos se esta distribuyendo por las librerias especializadas españolas recopilando historias cortas de más

El aire folletinesco que inunda esta saga y el conjunto de tópicos del romanticismo más exaltado que salpican sus páginas resultan absolutamente coherentes con los personajes, el marco ambiental y la historia que se quiere contar. Son una pieza más de una compleja estructura narrativa en la que casi nada es gratuito: la puesta en escena, el color, los diálogos, la caracterización de los personajes, los encuadres y ángulos de vista, el montaje de página...

El trágico amor entre Bernard y Julie, los dos protagonistas de la serie, representa a la perfección el conflicto de fondo de la revolución de 1848: la unión entre la burguesía y el proletariado para luchar contra los abusos de la monarquía y la alta burguesía. Una unión imposible que acabaría en 1852 tras la traición de los burgueses al aliarse con la aristocracia y dar al traste con la república. Desde esta perspectiva, (que me parece fundamental para entender y juzgar esta historieta) los personajes se elevan más allá de la mera anécdota argumental y adquieren carácter simbólico, pura encarnación de los conflictos y las tensiones sociales de su época. Bernard, el último varón de la saga de los Sambre, es el símbolo de la decadencia, de lo que está condenado a desaparecer. Julie, por el contrario, es, como todos los "Seres de Ojos Rojos", el símbolo inquietante de la lucha contra el destino, de quienes no se conforman con su suerte y se enfrentan a ella para cambiarla. Y la Guerra de los Ojos, la obra que obsesionaba al padre de Bernard, es la plasmación de esa lucha inevitable e interminable entre quienes quieren cambiar el mundo y quienes deben desaparecer para ello. Esa es la verdadera tragedia de los Sambre...

Sin embargo, la aparición del cuarto álbum de la serie nos deja a todos los admiradores de la misma un poco faltos de argumentos para defenderla. No me parecía justo abordar esta crítica sin destacar algunos de los enormes valores que para mí ha tenido esta serie, pero me temo que ha llegado el momento en el que **Yslaire** no ha sabido asumir los riesgos de su propia obra, para acabar imponiendo el amaneramiento estilístico y la autocomplacencia sobre la propia narración y los personajes. Las grandes composiciones majestuosas, las poses retorcidas y los gestos histriónicos de los protagonistas (ya presentes en los anteriores albumes de *SAMBRE*) resultan ya cargantes, porque en aquellos se tenía muy claro lo que se quería contar y cómo se quería hacerlo, había un tejido argumental sólido acorde con la carga estilística. Pero ahora ya parece que todo está dicho y lo único que se hace es alargar la agonía de los personajes, estirar las situaciones y rizar el rizo del discurso político. Es muy difícil mantener el equilibrio en una obra como *SAMBRE*; para mí, eso es lo que la hacía admirable. Mucho me temo que **Yslaire** ha estirado tanto la cuerda que se le ha roto. Trabajar tan al límite tiene, ya digo, grandes riesgos.

Enrique Bonet

LA TRAGEDIA DE P
RUMIKO TAKAHASHI
PLANETA-DEAGOSTINI

Recopilación de trabajos breves de la gran **Rumiko** (seguramente la autora más influyente en el *boom* del *manga* en España merced al éxito de su *RANMA 1/2*), centrados todos en ese ambiguo género a medio camino entre la comedia de costumbres y el fantástico hogareño que tan buen resultado le ha dado siempre (y que

de una decena de dibujantes argentinos. Como es lógico, en sus páginas hay un poco de todo. Entre los dos extremos que representan el indiscutible oficio del archiconocido **Horacio Altuna** y el trazo sintético de **El niño Rodríguez** hay cabida para todo tipo de variantes tanto temáticas como formales. Pero de entre todos ellos destaca **Eduardo Risso**, una bestia del dibujo a medio camino entre **Paul "*KANE*" Grist** y el mejor **Frank Miller** cuyo descomunal talento merecería estar al servicio de mejores historias que las que le escribe su guionista habitual, el aburrido **Carlos Trillo**. No os dejeis engañar por la portada. *VÓRTICE* merece realmente la pena.

• Y...¡**CALVIN Y HOB-**

tantas satisfacciones nos ha proporcionado a sus lectores). Seis historias que combinan la ironía, el surrealismo amable y el amor por los personajes que se han convertido ya en marca de fábrica de la autora, una de las más influyentes en la industria japonesa del entretenimiento.

Repasando las páginas del libro asiste uno a las mínimas peripecias provocadas por las difíciles relaciones familiares (el tema de la suegra parece, efectivamente, universal) cuando en un espacio ínfimo tres son mucho más que multitud (especialmente, si se suma una cuarta y considerable presencia), la compleja e inverosímil estructura de poder en el seno de las empresas (subordinado-superior, extraña ecuación de difícil equilibrio), el amor por encima del tiempo (aunque luego no todo sea lo que parece). Un puñado de excelentes piezas en las que el buen hacer de la autora de *MAISON IKKOKU*, esa grandísima comedia romántica fin de siglo, se demuestra envidiablemente eficaz en las distancias cortas, utilizando recursos que van más allá de lo bufo o lo meramente coyuntural para adentrarse en terrenos emocionales más profundos y elaborados (que parecían vedados, a decir de las malas lenguas, para el *manga* , excepción hecha del grandísimo y añorado **Tatsumi**, como al afilado compañero **Trashorras** señalaba no hace mucho). Y siempre con la soltura de la narradora nata, con esos diálogos fluidos (o lo que de ellos adivinamos tras las distintas traducciones, y es que trasladar el ritmo verbal de lo japonés a nuestros oídos es, seguramente, imposible), con el grafismo mínimo y expresivo, tan eficaz y hasta entrañable (que tantos detractores encuentra cuando de *manga* se habla, y tan pocos cuando de maestros del *cartoon* y hasta del *comic book*) con ese pulso cristalino para contar tan transparente, alejado de artificios como con Rohmer o tantos cineastas japoneses clásicos, la cámara se desliza sobre algodones, muestra, pasa desapercibida, se transforma en pura ventana a otra realidad). E, insisto, como en el cine del mejor **Berlanga**, que las anécdotas sean tan ferozmente localistas no hace sino reforzar su condición universal. Como ocurre siempre con los grandes fabuladores.

La edición (que mejora, por cierto, la norteamericana de Viz), compacta y agradable al tacto, hace justicia al contenido, además. O, en otras palabras, ¿aún no lo habéis comprado?

Francisco Naranjo

TYREX
MAURO ENTRIALGO
EZTEN KULTUR TALDEA

Empieza a resultar fastidiosamente nítido que **Mauro** es el único historietista joven español que parece hacer tebeos después de haber salido a la calle a dar una vuelta, ver cómo está el mundo, leer el periódico y charlar con algunos amigos (no necesariamente *fans* del Club Star Trek), lo cual no es que le convierta en el más cualificado cronista de su generación, sino prácticamente en el único (ahora se me descuelga con una epopeya de dragones y caballeros pintada con acuarelas y me da algo). Con un pie en el auténtico *underground* (el mundo de los *fanzines*) y otro en la más opulenta prosperidad (EL PAÍS DE LAS TENTACIONES) nuestro autor sigue observando con certera serenidad su entorno, respondiendo a esa máxima tan elemental para cualquier creador y tan ignorada por casi todos los nuestros que es "Si de verdad sientes la necesidad de expresarte y de contarme algo, artista, cuéntame algo que tenga que ver conmigo". Todos aquellos que creen que

BES han vuelto! Una de las mejores tiras cómicas de todos los tiempos vuelve a tener por fin edición española. Si aún no has tenido oportunidad de disfrutar del talento del ahora retirado **Bill Watterson**, éste es un momento tan bueno como cualquier otro. Sin duda alguna, una obra maestra.

David Muñoz

MISS CHINA, SPIRIT OF WONDER
Kenji Tsuruta.
Miniserie de tres números.
Planeta-DeAgostini Comics.

¡LA VIDA ES BELLA!
Manel Fontdevilla.
Midons Editorial.

Mauro es capaz de contar cosas sin perder la pegada humorística harán bien en desembolsar las 600 miserables pesetillas que cuesta este álbum recopilatorio del muy disperso material de Tyrex que desde 1991 hasta ahora ha pasado por imprenta. Y es que en *TYREX* **Mauro** maneja las herramientas a su disposición, que no son tan pocas ni tan simples como muchos piensan, con más maestría, creo, de lo que lo ha hecho en otros títulos.

Por las páginas de *TYREX* se mueve la característica fauna humana tan conocida por los lectores de **Mauro**, personificada en esta ocasión en un puñado de luchadores de *catch* que comparten piso: el pamoso Dinosaurio Asesino, que nunca se quita su máscara; el teorizante Demonio Rojo, también conocido como Rafa José Miguel "Átomo" Espinosa, ruin vocacional; y el macarra calvo y bigotudo de Higueras. Cada plancha sirve para que el autor exponga los resultados de su labor de recopilación de escenas cotidianas junto a esas reflexiones que le convierten en un leviatán del sentido común, un observador fuera de lo normal que siempre sabe encontrar el hilo suelto en el embrollo de lo cotidiano para tirar de él hasta desenrollar lo obvio. Asombra de este álbum que, tratándose de una simple sucesión de historietas aparentemente inconexas, sin desarrollo narrativo alguno, los personajes se muestren no como vehículos para el *gag*, sino como individuos complejos y de rasgos plausibles y fácilmente identificables. De hecho, es esa verosimilitud una de las mayores virtudes de la obra, pues cuando el chiste no es tan contundente como para arrancar la carcajada, la gracia se descubre en la naturalidad de unos diálogos que parecen directamente transcritos de la calle (*"Nada, joder, un rollo que vamos a hacer con unas movidas de nosequé hostias"*) y de unas maneras palpablemente cercanas.

Frente a *HERMINIO BOLAEXTRA*, que se abandona frecuentemente a la parida de bareto sin más, y *ALTER ROLLO*, que resulta demasiado comedido en sus maneras y demasiado prolijo y moralizante en su discurso, *TYREX* es a menudo capaz de ser tan guarro como el primero y mucho más penetrante que el segundo, y además los estrafalarios disfraces de sus protagonistas, absolutamente innecesarios y ridículos dentro del contexto prosaico en el cual se desenvuelven, le añaden un toque de fantástico desconcierto que inquieta y descoloca muy gratificantemente.

En todo caso, si estas interpretaciones supuestamente profundas se la traen al fresco al amable lector, *TYREX* siempre le resultará útil para echarse unas risas y también como manual de supervivencia urbana capaz de resolver cuestiones del calibre de: ¿es peligroso merendar mortadela Mickey Mouse? ¿por qué los suplementos dominicales de la prensa diaria son una caca? ¿son subnormales el 90% de los lectores de tebeos? ¿cuáles son los tres bienes comunales aceptados en nuestra sociedad moderna? ¿por qué es mejor comprar todos los calcetines del mismo color que de dibujitos? y, especialmente, ¿cuál es la forma más contundente de exterminar las cucarachas que nos sorprenden en el cuarto de baño?

Trajano Bermúdez

LA COSA PRINGOSA
Dario Adanti.
Camaleón Ediciones.

MONKEY MAN AND O'BRIEN
Arthur Adams.
Norma Editorial.

LAS TORRES DE BOIS-MAURY Nº 7: WILLIAM
Hermann.
Norma Editorial.

CAATINGA
Hermann.
Planeta De Agostini.

VÓRTICE
Varios autores.
Comiqueando Press.

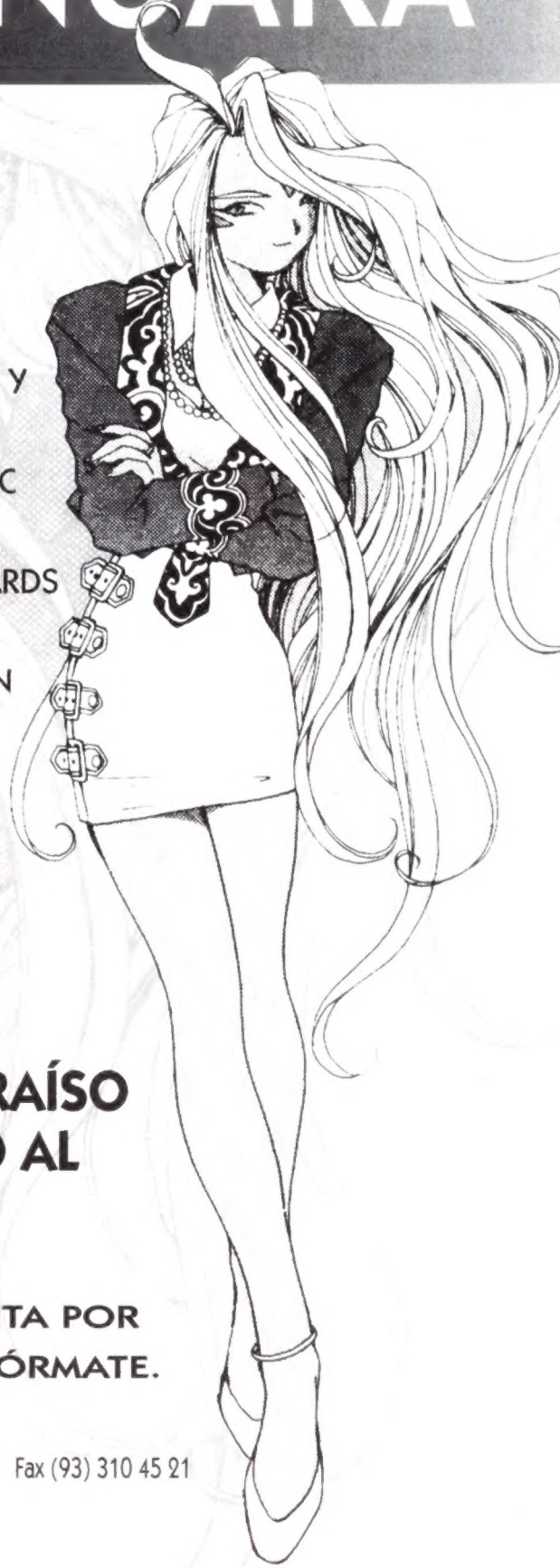
CALVIN Y HOBBES.
Bill Watterson.
Ediciones B.

OPTIC NERVE
ADRIAN TOMINE
DRAWN & QUARTERLY

OPTIC nerve
ESTIMADO COORDINADOR...
OPTIC NERVE
TRES COSAS LLAMAN PODEROSAMENTE LA ATENCIÓN UNA VEZ LEIDO "OPTIC NERVE" AQUI EN LA SOLEDAD DE MI FORTALEZA ESPACIAL. LA PRIMERA ES EL ESTUPENDO...
...DISEÑO, A LA PAR SENCILLO Y ELEGANTE. LA SEGUNDA, ES EL TONO DE LAS HISTORIAS A MEDIO CAMINO ENTRE RAYMOND CARVER Y EL "GHOST WORLD"...
...DE DAN CLOWES, YA SABEN, "SIMPATÉTICAS" HISTORIAS DE LA WHITE-TRASH YANQUI. Y POR ULTIMO...¡LO JOVEN QUE ES ADRIAN TOMINE!
NACIDO EN SACRAMENTO ALLA POR 1974, COMBINA SUS ESTUDIOS CON LA REALIZACIÓN DE "OPTIC NERVE", MINITEBEO AUTOPUBLICADO QUE INICIA EN 1991. EL EXITO DE
...LOS PRIMEROS 7 Nºs (RECOPILADOS COMO "32 STORIES") LLAMA LA ATENCIÓN DE DRAWN&QUARTERLY, Y ES A PARTIR DE 1994 CUANDO COMIEN-
RAS RAS
XURP XURP
...ZA LA PUBLICACIÓN DE LA QUE ES HASTA AHORA SUPERVENTAS INDISCUTIBLE. COMPUESTO POR NO MÁS DE 4 HISTORIETAS, CADA Nº BUCEA EN LOS...
...DRAMAS DE LA CLASE OBRERA, Y ESPECIALMENTE EN LA JOVEN GENERACIÓN A LA CUAL PERTENECE. "SMOKE," "DYLAN& DONOVAN" O "FOURTH OF JULY" APUNTAN...
...A UN FUTURO MÁS QUE PROMETEDOR PARA ESTE CHAVALOTE. ¡POR LOS ANILLOS VIRGENES DE SATURNO, Y CON SOLO 23 AÑOS!...
CELENITAS
GALAXY XXX
PENELTINAS
MARIJUANA
...Y MAS.
REPORTANDO DESDE RATCLIFF...LUIS BUSTOS!

CONTINUARÀ

PODRÁS ENCONTRAR:
- LOS ÚLTIMOS MANGAS DE IMPORTACIÓN
- TODOS LOS MANGAS NACIONALES
- TUS OVAs FAVORITOS EN VÍDEO Y LASER-DISC
- FIGURAS EN PVC, CERÁMICA, ETC
- SUPERDEFORMEDS
- CROMOS, SHITAJIKIS Y RAMI-CARDS
- ACETATOS ORIGINALES
- LA MEJOR MÚSICA DE ANIME EN COMPACT-DISC
- POSTERS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS
- REVISTAS DE INFORMACIÓN NACIONALES E IMPORTADAS



¡¡UN VERDADERO PARAÍSO PARA EL AFICIONADO AL MANGA Y EL ANIME!!

TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO. LLÁMANOS E INFÓRMATE.

Via Laietana, 29, 08003 Barcelona. Tel: (93) 310 43 52 Fax (93) 310 45 21

ARTE·9
SUCUMBE A LA TENTACIÓN
DOCTOR ESQUERDO, 6 28028 MADRID TLF/FAX (91) 402 96 08
HILARIÓN ESLAVA, 56 28015 MADRID TLF/FAX (91) 543 23 43
CRUZ, 37 28012 MADRID TLF/FAX (91) 450 02 63
© R. Loi